Broj 53 09/09 CENA 80 DIN • 1 CG EUR • 2 KM

OSVOJITE PLAYSTATION 2 I PLAYSTATION PORTABLE

www.screenfun.rs

SCREENFUN

PS3 Slim

Debeljko posle efikasne dijete

BATMAN

ARKHAM ASYLUM

LUDAČKI OKRŠAJ

World of Warcraft: Cataclysm

Goblini & vukodlaci: pojačanje za zaraćene strane

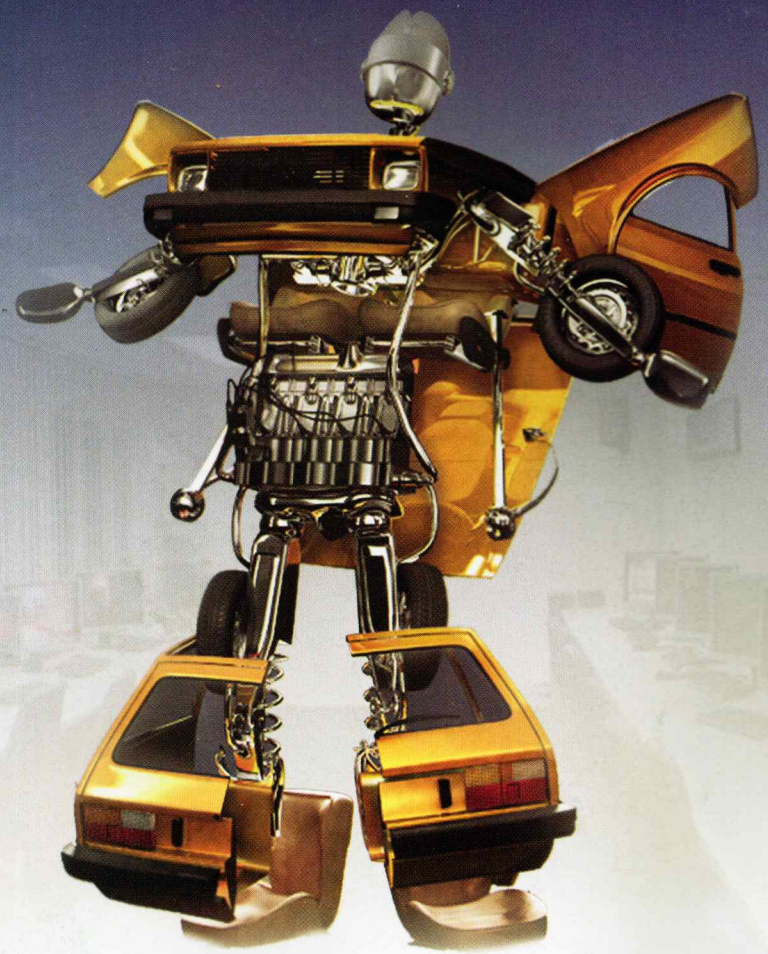
Commmand & Conquer 4

Sumrak tiberijuma u finalu epskog serijala

RAPORT SA GAMESCOM SAJMA

NOVI MEGA POSTER: ASSASSIN'S CREED II U ŠEST DELOVA

Autodesk
Authorized Training Centre



Chiron

ŠKOLA ZA KREATIVNE TEHNOLOGIJE

Već 7 godina u Srbiji postoji jedinstvena škola za kompjutersku **3D animaciju i vizuelizaciju** sa polaznicima od 13 do 73 godine iz zemlje i inostranstva.

Sledeći ciklus kurseva počinje od 12. oktobra 2009. godine.

Pozivamo sve zainteresovane da posete Chiron školu i iz prve ruke vide kako mogu da se pripreme za uzbudljivu karijeru u zemlji ili inostranstvu i krenu stopama uspešnih studenata koji sada rade u svetski poznatim kompanijama širom sveta od Novog Zelanda, preko Engleske, do Amerike.

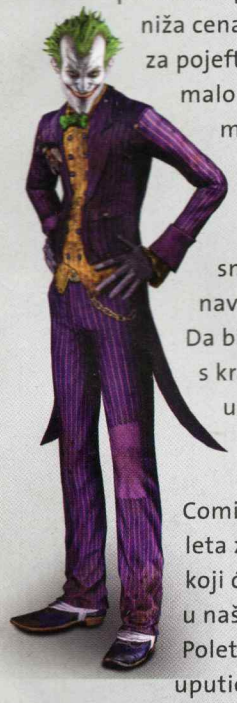
Škola koja je prva u kontinentalnom delu Evrope dobila sertifikat za obuku na programu **Autodesk Maya**, nudi vam školovanje zasnovano na višegodišnjem iskustvu i znanju naših stručnjaka koje su sticali radeći na filmovima "Ratovi Zvezda", "K-19", "Suvišni izveštaj", "Znaci", "Perl Harboru" i mnogim drugima uz mnogobrojna gostujuća predavanja profesionalaca iz 3D industrije.

Dobrodosli!

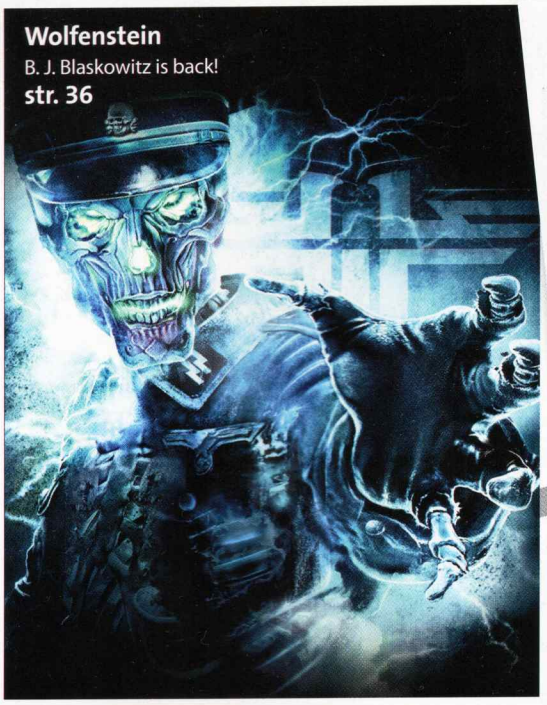
www.chiron.edu.rs • 3621-430 • 3621-340
www.chironforum.com

Reč urednika

Neke stvari u životu definitivno se ne dešavaju slučajno. Ludnica dolazi na ludnicu! Taman kada je usvojen novi Zakon o javnom informisanju, po kojem sada moramo paziti šta pišemo (to nam najteže pada), pojavio se PS3 Slim koji je izazvao opštu pometnju u redakciji. Svi su se javili da hoće da ga tobože detaljno testiraju, a broj treba da se završava! Kakva idelna pozicija za hvatanje krivina! Čak su nabavili i vage i nonijus i ampermetar da se oni lično uvere u njegove manje dimenzije, manju debljinu i manju potrošnju struje. Debeljko je poražen! Živela dijeta i Slim! Nisu ti Japanci ludi. Znaju šta je dobro, pa su pohitali u radnje i počistili rafove praveći bolji skor na lansiranju Slima nego pre tri godine kada je izašao original. Ej, 150.000 primeraka za samo tri dana! Doduše, Japanci su imali i dodatni razlog za ponoćnu opsadu prodavnica: niža cena konzole. Mi ćemo za pojeftinjenje morati još malo da se strpimo mada bi sada ovde bilo najprikladnije ubaciti neku psovku, ali ne smemo zbog gore navedenih razloga. Da bi kompletno ludilo s kraja avgusta bilo upotpunjeno, pobrinuo se Eidos i drugari iz DC Comicsa. Oni su kraj leta začinili naslovom koji će dugo odzvanjati u našim glavama. Poleteo je Batman i uputio se u Arkham Asylum, zatvorsku ludaru, da se obračuna sa najotkačenijim psihopatološkim kriminalcem u istoriji - Jokerom. Ovaj arhineprijatelj odavno gaji simpatije u našoj redakciji i samo smo čekali priliku da okačimo njegov ludački osmeh na naslovnu. Nadamo se da se niste uplašili Jokera i da nas nećete tužiti.



Igor Conić



Wolfenstein
B. J. Blaskowitz is back!
str. 36

poklon-postera:
Batman: Arkham Asylum i Dragon Age: Origins

twitter
@screenfun
Pratite nas na Twitteru! Čekamo vaše komentare, savete, predloge, kritike...
http://twitter.com/screenfun

Special

6 **GamesCom**
Dragon Age: Origins, Fable III, Mass Effect 2, Blur, Heavy Rain, New Super Mario Bros. Wii, Brink, Avatar, Diablo III, Starcraft II

16 **GamesCom MMO**
Aion, Guild Wars 2, SW: The Old Republic, Star Trek Online

54 **GTA4 modding**
Obogatite PC verziju brojnim modovima

Preview

4 **World of Warcraft: Cataclysm**
Goblini i vukodlaci: pojačanje za zaraćene strane

18 **Command & Conquer 4:**
Tiberian Twilight
Finalna epizoda 15 godina starog serijala

Test

po abecednom redu

26 **Batman: Arkham Asylum**
50 **Blood Bowl**
35 **Fallout 3: Mothership Zeta**
48 **India Trade**
54 **Mini Ninjas**
40 **Raven Squad**
44 **Section 8**
30 **The Path**
42 **Theatre of War**
46 **Wii Sports Resort**
36 **Wolfenstein**

Hardware

56 **PlayStation 3 Slim**
Nova verzija stare konzole

Fun

58 **Mega poster**
Ezio Auditore di Firenze u šest delova

60 **Svašara**
Koje bi igre Đorđe Gogov poneo na pusto ostrvo?

Mini Ninjas
Simpatična tabačina
str. 52

Još u ScreenFunu

22 **Vesti**
Napoleon: Total War, GTA: Ballad for Gay Tony, Silent Hunter 5, Shank

24 **A sada malo vi**
Ma, šta kažete?

59 **Osvojite PSP**
Daj meni jedan!

59 **Osvojite PlayStation 2**
Ne, nema još trojke

World of Warcraft: Cataclysm

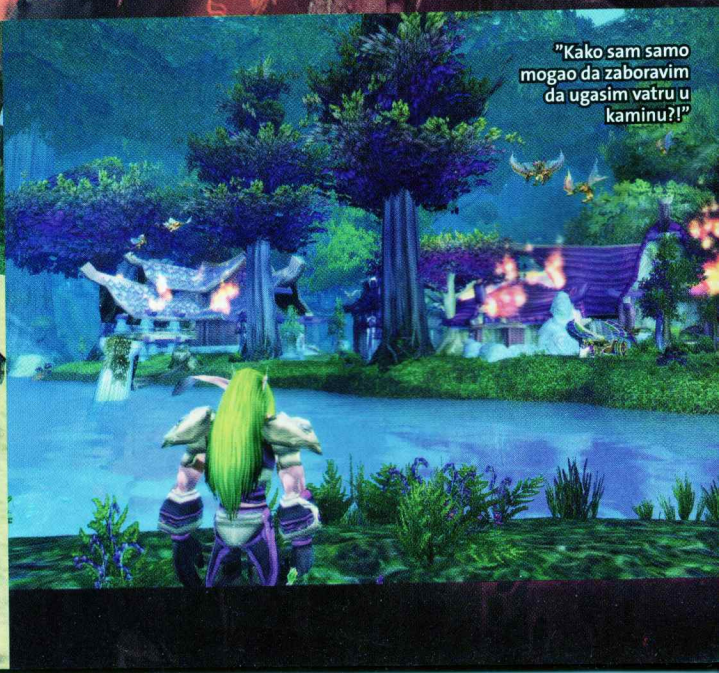
Nove rase, teritorije, profesije, nivoi, ali to je i dalje stari World of Warcraft

Iako se već neko vreme priča da Blizzard radi na potpuno novom MMORPG naslovu, izgleda da su informacije delimično netačne. U pitanju je zaista MMORPG naslov, ali nije potpuno nov, već još jedna ekspanzija za World of Warcraft, treća po redu. Taman kad smo pomislili da su sve ispucali za ovih pet godina, ekipa iz Blizzarda pokazala nam je da imaju još načina da izvuku igračima pare iz džepa na osnovu stare slave. OK, po dosad viđenom, ova ekspanzija trebalo bi da donese osetno više izmena u odnosu na prethodnu, ali to je i dalje igra stara pet godina.

Kao što samo ime govori, Azeroth je pogodila kataklizma. Veliki deo Kalimdor i Eastern Kingdoms kontinenata preživeo je toliko drastične izmene, da neke od teritorija na kojima ste započeli karijeru kao WoW igrač nećete ni prepoznati. S jedne strane ovo je dobro jer stare teritorije dobijaju novi izgled i ponovo postaju interesantne za istraživanje, dok je, sa druge strane, mnogo igrača bilo nostalgično vezano za neke od ovih teritorija. Teritorije su uglavnom bile potpuno razorene, mada su neke doživele pozitivne promene, kao npr. Desolace koji će sada biti prekriven zelenilom i šumama. Pored ovih izmena dodate su dve nove teritorije - Gilneas (sećate se zida i kapije "The Greymane Wall" na jugu Silverpinea) i Lost Isles. Što se tiče glavnog negativca, posle Ilidana i Arthasa, red je došao na moćnog zmaja Deathwing, vođe crnih zmajeva.

Druga velika novina svakako su dve nove rase, Goblini se priključuju Hordi, a Worgeni Alijansi. Da, dobro ste pročitali, Alijansa je dobila svoje vukodlake. Iako Worgeni na prvi pogled izgledaju kao zloće, pošto su ih Lady Sylvanas i Forsakeni napali, jedini spas bio im je da se obrate Alijansi

Iako su Goblini dosad bili neutralni, situacija ih je naterala da se priključe Hordi



"Kako sam samo mogao da zaboravim da ugasim vatru u kaminu?!"

Iako Worgen može da se promeni u čoveka van borbe, u borbi ste uvek Worgen

za pomoć. Worgen će moći po želji da se pretvara u ljudski oblik, mada u borbi će uvek biti u "čupavoj" formi. Svaka od rasa ima svoje rasne osobine, tako worgeni imaju abberation (smanjenje trajanja kletvi i zaraza za 15%), flayer (skinning +15% plus brže skidanje kože bez noža - kandže su praktičnije), dark flight (70% brže kretanje na 10 sekundi) i viciousness (sve vrste damagea povećane za 1%). Goblini koji su uvek bili orijentisani ka novcu i inženjeriji, imaju i takve rasne osobine: pack hobgoblin (usluga koji vam omogućava pristup banci u trajanju od 1 minuta bez obzira na lokaciju), beast deals anywhere (popust prilikom kupovine bez obzira na frakciju), rocket barrage (rakete koje prave fire damage protivniku), rocket jump (samo ime sve govori) i better living through chemistry (povećava alhemiju za 15 poena).

Pored novih rasa, cataclysm donosi nove kombinacije rasa i klasa. Što se tiče Horde to su: Orc Mage, Tauren Priest, Tauren Paladin, Troll Druid, Undead Hunter i Blood Elf Warrior. Alijansa može da se pohvali svojim novim kombinacijama: Dwarf Shaman, Dwarf Mage, Gnome Priest, Night Elf Mage i Human Hunter. Worgen mogu biti sve sem Paladina i Shamana, a Goblini sve osim Paladina i Druida. Iako je povećan izbor klasa za svaku rasu, neke od ovih kombinacija nisu baš najjasnije. Kao prvo Tauren Paladin, rasa koja veruje u moć prirode da se okrene religiji, to nije baš logično. Kao drugo, Dwarf Shaman, s obzirom na to da patuljci nisu baš ljubitelji šuma i ostalog zelenila i, naravno, najbolje za kraj, Night Elf Mage. Ko je barem malo upućen i istoriju Warcraft sveta zna da Night Elfovi zabranjuju upotrebu klasične magije, i to je glavni razlog zašto su high elfovi proterani iz Kalimdora.

Ali to nije kraj novinama! Osnovni atributi preživeće drastične promene kako bi se bolje prilagodili klasama, Warlock klasa će doživeti velike izmene po pitanju upotrebe Soul Shardova, a Hunter klasa više neće koristiti manu nego focus, slično kao Rogue klasa. Nova sekundarna profesija - arheologija će vam omogućiti da sakupljate razne predmete po svetu i zavodite ih u specijalni dnevnik čime otključavate putanje u novom sistemu Path of the Titans. Pored toga, moći ćete da zaradite nove unikatne nagrade, zanimljive petove, instant teleporte do ulaza u instance, specijalne recepte za sve profesije i posebne titule. Path of the Titans sistem je zamišljen tako da vam omogući da pravite izuzetno moćne predmete sa profesijom koju posedujete. Kao šlag na sve ovo najavljena je i mogućnost upotrebe letećih mounta u Azerothu, naravno tek kad dostignete 85. nivo. A tu je i novo legendarno oružje, sekira Shadowmourne, tako da će svi igrači koji su očekivali moćni mač Frostmourne morati još malo da se strpe.

Sve u svemu, Cataclysm donosi dosta izmena u osnovnu igru mada i pored toga postavlja se jedno pitanje: Dokle Blizzard misli da gura igru staru pet godina umesto da napravi novu? Ako nastave ovim tempom, za nekoliko godina ćete ići u Raid sa Murloc Power Rangerom 115 nivoa, koji je specijalizovan za dvoručne svetlosne sablje, napravljene novom Energy Weapons profesijom.

Startna teritorija Worgena prosto odiše mračnom atmosferom, što je pomalo čudno s obzirom na to da su "pozitivci"

WoW: Cataclysm

ŽANR: MMORPG

IZDAVAČ: Blizzard Entertainment

BROJ IGRAČA: 64 TERMIN: 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Nova ekspanzija treba da donose dosta ozbiljnih i pozitivnih izmena u igru mada bilo bolje da su počeli da rade na zvaničnom nastavku.

Tekst: Vladislav Herput

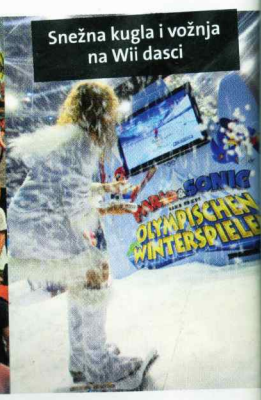
gamescom

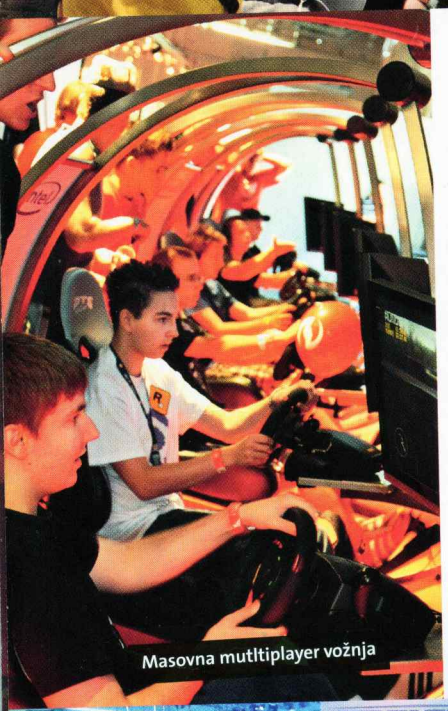
Uspešan prvenac: Prvi sajam video igara održan u Kelnu

Mahanje po Nintendovom štandu

Ulaznica-narukvica

PES-ovski zanosi


Snežna kugla i vožnja na Wii dasci


Masovna mutltiplayer vožnja

Najveći sajam video igara u Evropi promenio je ime u GamesCom i preselio se iz Lajpciga u Keln, grad poznat po kolonjskoj vodici. Čak 245.000 posetilaca bilo je na ovoj manifestaciji, što znači da je napravio bolji rezultat od prošlogodišnjeg Games Conventiona, čineći tako ovaj sajam relevantim u igračkoj industriji. Na sajmu se predstavilo 458 kompanija iz 31 zemlje širom sveta koje su se raspodelile u četiri velike hale. Iako one nisu bile tematski podeljene, bilo je više nego očigledno da su konkurenti zauzeli svako svoju halu, pa je tako u jednoj bio Microsoft, drugoj Sony, trećoj Nintendo, a u četvrtoj je bilo raznog sadržaja uglavnom za PC naslove.

Najveći štand imao je svakako Electronic Arts, a za njim su sledili PlayStation 3, Xbox 360 i Nintendo. Najveća novost na sajmu jeste predstavljanje nove verzije PlayStationa 3 - PS3 Slim koji će koštati 300 evra, a pored smanjenih dimenzija karakteriše ga i novi logo u futurističkom stilu.

Veliku premijeru imala je igra Fable III kojeg je predstavio Peter Molyneux. Od poznatih faca na sajmu tu su bili još i Tony Hawk koji je pokazao svoj umešnost na skejtbordu, kao i David Guetta koji je održao koncert u impresivnoj Lanxess areni u Kelnu.

GamesCom je dodelio i odlikovanja, pa je tako za najbolju igru na sajmu proglašen Starcraft II: Wings of Liberty dok je Uncharted 2: Among Thieves najbolja igra na konzoli. The Legend of Zelda: Spirit Tracks osvojio je nagradu za najbolju mobilnu igru, a Aion je proglašen za najbolji MMO. Call of Duty: Modern Warfare 2 proglašen je najboljim PC naslovom.

Fenomenalna atmosfera, odlične igre i prijatno vreme ostavili su, sve zajedno, više nego pozitivan utisak o prvom sajmu video igara u Kelnu. Uzimajući u obzir i odlično Kolsch pivo, kao i tradicionalno dobre Nemačke kobacice, provod na sajmu svakako se neće lako zaboraviti. Ako se kajete što se propustili ovu igračku manifestaciju, podatak da će GamesCom 2010 biti održan od 18. do 22. avgusta zapišite u svoj notes. Do tada, saznajte u našem Specijalu šta highlightovi GamesComa 2009.

Zahvaljujemo se firmi Extreme CC koja je omogućila redakciji ScreenFuna da poseti GamesCom 2009.

Ovako EA zamišlja igranje Shifta

Muzičke igre su totalni hit

Cosplay na sajamskom bulevaru

Tony Hawk daska

© 2009 The Coca-Cola Company. Fanta je registrovani zaštitni znak The Coca-Cola Company.

gamescom

DRAGON AGE ORIGINS

Najnovije vesti o jednom od najočekivanijih RPG-ova u poslednjih nekoliko godina!

Tower of Ishal donosi spodobe kao što je ova

O ovoj igri se već dugo i dosta priča, kao što i treba, jer će se pojaviti za svega nekoliko meseci. Najnoviji GameCom trailer otkrio nam je nešto više o pozadinskoj priči koja vam je dovoljno poznata ako ste se na osnovu ranijih BioWare naslova primili na nju. Međutim, sada smo dobili i priču o nastanku Darkspawnova i Grey Wardena, kao i definitivnu potvrdu o tome da ćete tokom igre morati da ujedinite sve rase u borbi protiv zla. Kao i ranije, igra izgleda odlično, sa sjajno odglumljenim scenama i vrhunskom glasovnom glumom, na šta nas je BioWare odavno navikao.

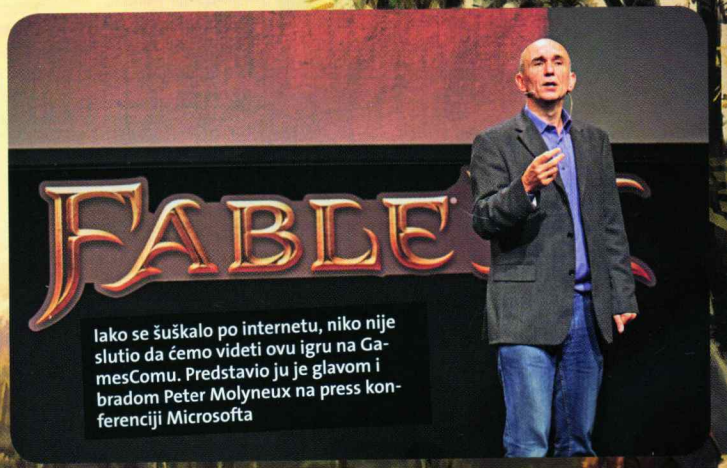
Xbox verzija, koju smo probali, radi sjajno i borba u njoj je glatka i upečatljiva. Osnovni način izdavanja komandi i odabira akcije biće dobro poznat svakome koje igrao neki RPG iz ove kuće, a naročito ako je to bio Mass Effect, jer je tu dobro poznati "točak" za akcije. Za sada smo u obe verzije videli svega četiri od osam igrivih likova, a tvorci naglašavaju činjenicu da možete izostaviti mnoge likove i da će igra biti drugačija svaki put kada je pokrenete - u zavisnosti od vašeg izbora. Osim što možete da budete potpuna dobrica ili poremećeni sociopata, imaćete priliku i da iskusite potpuno drugačije misije i zaplete, pa ćete neke likove, umesto u svojoj družini, susretati kao opasne protivnike. Igra je spremna za objavljivanje, a najnovija vest glasi da će svako ko je kupi moći da otključa poseban oklop zvani Dragon Armor za Mass Effect 2!

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: EA
TERMIN: proleće 2010.
PLATFORME: **PC** PS3 **360** Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Još detalja razotrkivenih o ovoj igri potvrđuju sve što smo prethodno o njoj znali: radi se o još jednom vrhunski produciranom naslovu starih RPG majstora!

FABLE III

Šta se događa sa herojima kada konačno zbace tiranina i osvoje kraljevstvo? "Trojka" je dokaz da tu priči nije kraj!



Iako se šuškalo po internetu, niko nije slutio da ćemo videti ovu igru na GamesComu. Predstavio ju je glavom i bradom Peter Molyneux na press konferenciji Microsofta

Microsoft i Lionhead su odabrali GameCom da najave sledeći nastavak u jedinstvenom Fable RPG serijalu i, kao i ranije, pokušavaju da Fable formulu otvorenog napretka i slobode istraživanja obogate nečim novim. Ono što je pokazano na kratkoj prezentaciji svodi se na lepa obećanja, ali verujemo da će Lionhead biti više nego sposoban da ih ostvari.

U Fable 3 igraćete ulogu sina heroja iz Fable 2 u kojoj ste nekada vi imali ulogu heroja koji je okupljao druge oko sebe. Dakle, u trećem delu zadatak vam je da sve odvedete na viši nivo! Prva polovina igre vrteće se oko epskog zapleta u kome ćete oslobađati kraljevstvo Albion od zlog tiranina-uzurpatora. Kada vam to pođe za rukom (mačem ili magijom), otvara se novo poglavlje u kome ćete i vi morati da se pokažete kao dostojan vladar. Od vas se očekuje da budete herojski lider koji će raspolagati blagom i moći, te upravljati privredom na dobrobit svojih podanika, ali tvorci obećavaju da će se Albion menjati tokom igre i da će država odražavati vaš način vladavine! Naravno, priča će biti vrlo bogata i detaljna, kažu i inspirsana istorijskim događajima, a videćemo i neke od likova poznatih nam iz prethodnog nastavka. Novi sistem interakcije s likovima zove se "Touch" sistem i tvorci kažu da će on omogućiti mnogo bogatiji izbor i realističnije odnose, dok ćete nove zadatke (quests) dobijati preko nečega što se zove Judgement, što znači da će od vaših izbora zavisiti kasniji questovi! Fable 3 je prepun velikih obećanja, uostalom kao i njegovi prethodnici.

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: Microsoft
TERMIN: 2010.
PLATFORME: PC PS3 **360** Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Lionhead očigledno smatra svaku novu Fable igru samo još jednom stepenicom koja će ih odvesti korak bliže ka savršenom RPG-u koji sanjaju da naprave.

BATMAN™

ARKHAM ASYLUM

WELCOME TO THE MADHOUSE

KREĆI SE KROZ SENKE I ŠIRI STRAH MEĐU SVOJIM NEPRIJATELJIMA

ISKORISTI BETMENOVE DETEKTIVSKE SPOSOBNOSTI I NAJNOVIJU FORENZIČARSKU TEHNOLOGIJU KAKO I SAKUPIO POTREBNE DOKAZE

OSLOBODI BRUTALNE COMBO NAPADE SA INOVATIVNIM FREE-FLOW™ BORBENIM SISTEMOM

SUKOBI SE SA NAJOZLOGLAŠENIJIM LUDACIMA GOTHAM CITY-A, UKLJUČUJUĆI DŽOKERA, *HARLEY QUINN*, BANE-A, POISON IVY, I *KILLER CROC-A*

PLAYSTATION 3 PlayStation.Network Games for Windows LIVE XBOX 360 XBOX LIVE

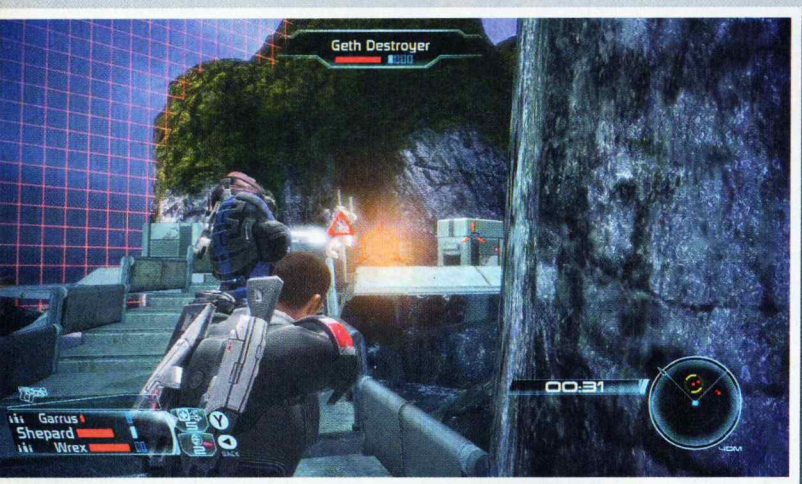
DC rocksteady eidos

Distributer: COMPUTERLAND Kumodraška 45, 11000 Beograd, 011/309.95.96, 309.95.96, office@computerland.rs, www.computerland.rs/games

BATMAN: ARKHAM ASYLUM Software (c) 2009 Eidos Interactive Ltd. Developed by Rocksteady Studios Ltd. Published by Eidos Interactive Ltd. Rocksteady and the Rocksteady logo are trademarks of Rocksteady Studios Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics (c) 2009. All Rights Reserved.

BATMAN and all characters, their likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics. © 2009. All Rights Reserved.
WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s09)

gamescom



MASS EFFECT 2

Shepard je živ, mada s obzirom na ono što ga čeka, možda bi mu bilo bolje da je ostao mrtav...

Iako se dosta stvari vezano za drugi deo trilogije još drži u tajnosti, jedno je sigurno - Shepard je živ. Glasine o njegovoj smrti su netačne, mada će neki NPC-ovi u igri delovati začuđeno kada se ponovo sretnu sa navodno mrtvim Komandantom Shepardom. Za početak odmah jedna poslastica za sve prave RPG fanove. Mass Effect 2 vam omogućava da importujete lika iz prvog lika ako imate sačuvanu poziciju. Sve vaše moralne odluke i stvari koje ste uradili imaće efekta na razvoj priče u drugom delu. Po rečima ljudi iz razvojnog studija, najveće unapređenje u igri jeste doživela borba. Daleko od toga da je borba u prvom delu bila loše realizovana, ali drugi deo donosi dosta poboljšanja. Jedno od glavnih svakako je varijanta nalaženja zaklona kao u Gears of War. U nastavku trilogije Shepard će morati da se razračuna sa Cerberus korporacijom, da reši misteriju nestajanja planetarnih kolonija, a tu su i Reapersi. Misija koja je pred vama deluje samoubistveno, a ishod će direktno zavisiti od odnosa koje ste stvorili tokom igranja. Shepard mora da sastavi novi tim i da regrutuje neke prilično moćne individue kao što je Assassin Thane koji pripada novoj rasi Drell. Dijalozi su takođe preživeli manje izmene, a ono što će vas svakako iznenaditi jeste glasina da će postojati opcija da svog sagovornika bacite kroz prozor ako smatrate da ste završili sa njim. Pošto se priča u drugom delu direktno nastavlja na prvi, topla je preporuka da, ako dosad niste, završite prvi deo jer ćete mnogo više uživati u igranju drugog.

GamesCom je predstavio novotariju: Grunta. Ne, nije Grunfa!

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: Electronic Arts
TERMIN: 1. kvartal 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

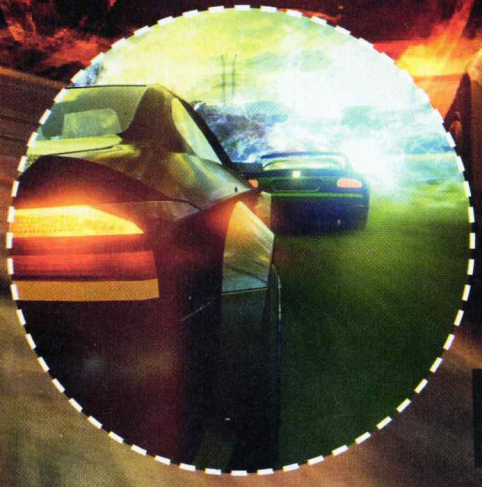
UTISAK: Čak i da nisu napravljena nikakva poboljšanja osim jednostavnog nastavka priče, Mass Effect 2 i tada bi bio odlična igra.

BLUR

DiRT, GRID, Pure, Fuel, pa sad Blur! Zbog čega sve ove vožnje imaju naziv od 4 slova?

Za PC i PS3 publiku uzbudljivija činjenica jeste da će se novo delo Bizarre Creationsa pojaviti i na ovim platformama, za razliku od PGR koji je oduvek bio ekskluziva Microsoftovih konzola. Ipak, Blur nema gotovo nikakvih sličnosti sa ovim serijalom, bez obzira na to što takođe spada u žanr arkadnih vožnji. U stvari, Blur je pre moguće uporediti sa Mario Kartom. Iako se u igri nalaze pravi automobili, svi do jednog su modifikovani, odnosno pripremljeni za gladijatorske okršaje sa 19 protivnika na stazama rasutim širom sveta, smeštenim u metropole poput Los Anđelesa ili Londona. Prelaskom preko jarko obojenih ikonica dobijaćete razne bonuse, recimo turbo pogon ili elektrošokove koje možete da upotrebite za usporavanje rivala. Nekoliko njih moguće je sačuvati, ili čak ukombinovati kako bi se proizveo jači efekat. Takođe, veoma je važno da povremeno obnavljate energiju, s obzirom na to da ćete gotovo uvek biti pod baražnom vatrom. Baš kao u Mario Kartu, čini se da dosta toga zavisi od sreće, jer ako se nalazite na nečijem nišanu, malo je toga što možete da uradite da biste se spasili.

U zavisnosti od toga koliko je vaša vožnja atraktivna, na kraju svake trke dobijaćete poene, koje zatim možete iskoristiti za pojačavanje efekata iz power-upova. Razvojni tim ujedno najavljuje i vrlo bogatu online režim, ali i split screen opciju za maksimalno četiri igrača.

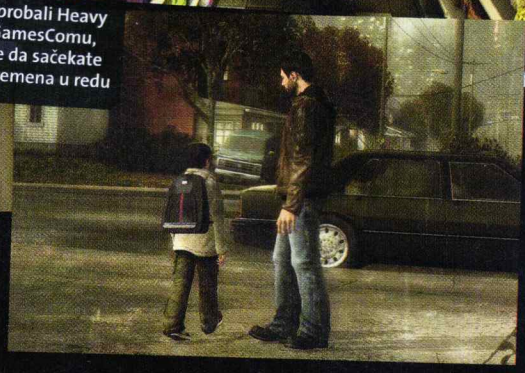


Grafički igra ne izgleda baš impresivno, ali se nadamo će gameplay to da nadomesti

ŽANR: arkadna vožnja
IZDAVAČ: Activision
TERMIN: 6. novembar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Mario Kart sa pravim automobilima nikoga neće očarati grafikom, ali izvođenje obećava

Da biste probali Heavy Rain na GamesComu, morali ste da sačekate oko sat vremena u redu



HEAVY RAIN

Naslov koji zaista briše jasnu granicu između filma i igre

Francuski Quantic Dream iza sebe već ima nekoliko unikatnih igara kao što su Omikron: The Nomad Soul ili Fahrenheit, koje je bilo vrlo teško uporediti sa nekim drugim ostvarenjima. Heavy Rain definitivno zaslužuje sličan status, recimo zbog činjenice da ćete u njemu voditi čak četiri lika i to FBI službenika, privatnog detektiva, arhitektu i novinarku koje povezuje potraga za serijskim ubicom poznatim kao "The Origami Killer". Kontrolni sistem je takođe veoma neobičan - R2 taster služi za šetnju/trčanje, dok se levim analognim džojstikom kontroliše položaj glave, čime se i određuje pravac kretanja. Ono što Heavy Rain definitivno svrstava u klasu interaktivnih filmova jeste što se akcione sekvence odvijaju po principu quick time eventsa, koji od vas zahteva da na vreme reagujete na ispravan način. U slučaju da pogrešite, priča će krenuti u drugom smeru, a može se desiti i da poginete. Ipak game over će uslediti tek kada sva četiri junaka izgube život, što znači da igra potencijalno ima neverovatan stepen nelinearnosti i mnogo mogućih krajeva. Činjenica je da je sloboda u Heavy Rainu jednostavno morala da se redukuje na uštrb samog razvoja priče, ali sudeći po demou prikazanom na GamesConu, fantastični scenario će to sjajno kompenzovati.

Ono što takođe deluje zapanjujuće jeste grafika za koju se mnogi slažu da postavlja nove standarde. Likovi izgledaju izuzetno uverljivo i prirodno izražavaju svoje emocije, što je za igru ovoliko nabijenu tenzijom od presudne važnosti. U istu svrhu angažovan je nVIDIA-in PhysX, recimo za realistično lelujanje kose. Po svemu sudeći, čeka nas krajnje neverovatno iskustvo!

ŽANR: interaktivni film
IZDAVAČ: Sony Computer Entertainment
TERMIN: početak 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Da biste probali Heavy Rain na GamesComu, morali ste da sačekate oko sat vremena u redu

NEW SUPER MARIO BROS. WII

Centralna tema na Nintendovom štandu bila je upravo ova igra

Ne sudite o igri na osnovu njenog naziva

New Super Mario Bros. Wii nije bio dočekan sa naročito mnogo optimizma, pre svega zbog bojazni da je previše sličan svom prethodniku sa DS-a, čak i kada je reč o grafici. Ipak, u odnosu na njega ima jednu veliku prednost - podršku za četiri igrača! U novu misiju spasavanja Princeze (a koga drugog), osim Marija i Luigija poći će i dva Toada, koja raspoznajemo jedino po bojama (plavi i žuti). Izuzetno jednostavan gameplay (kontrolni sistem je praktično identičan kao u prastarom Super Mario Bros. za NES) i 2D grafika sjajno su se pokazali u nekoliko ranijih igara za Wii (Super Paper Mario, Wario Land: Shake Dimension), a taj koncept definitivno funkcioniše i u ovom slučaju. Među najvažnije novine svakako spadaju mogućnost da se pretvorite u pingvina (koji može da zaledi protivnike) ili da poletite uz pomoć posebnog šešira sa propelerom.

Nalik na Zelda: Four Swords Adventures, igrači se istovremeno stimulišu da sarađuju, kako bi što lakše završili nivo, ali i da se međusobno takmiče, jer igra vrši rangiranje nakon svake pređene celine. Zato nije čudno što možete da koristite "prljavu" taktiku i pokupite obližnjeg kolegu, a zatim ga zafrljačite u željenom pravcu. Ovaj koncept o kome su mnogi sanjali još od vremena prvih delova Mario sage dovoljan je da sakrije mane vezane za ne baš sjajne vizuelne karakteristike koje deluju skromno čak i za Wii. Takođe, čudno je što jedan ovakav naslov neće imati online multiplayer, pogotovu jer smo sigurni da je broj vlasnika konzole koji imaju četiri Wiimotea zanemarljiv.

ŽANR: platformska avantura
IZDAVAČ: Nintendo
TERMIN: 27. novembar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Kada budemo pričali o najboljim igrama za Wii ove godine, na spisku će verovatno biti mesta i za New Super Mario Bros. Wii

BRINK

Stupite u svet non-stop FPS akcije u kom je sve podređeno dobroj zabavi!

Mogućnost kreiranja likova, pa i tetoviranja je neograničena

Nova fora u svetu akcionih igara je zamena klasičnog skriptovanja sadržajima koji se generišu u zavisnosti od akcija igrača, a Brink želi da ode još dalje u tom pravcu.

Zaplet je smešten na Ark, futuristički grad, u kome se poslednji ostaci čovečanstva bore za budućnost okupljeni u Security (snage reda i totalitarizma) i Resistance (snage slobode i haosa). Svet igre deluje vrlo dobro i detaljno osmišljeno, a stil grafike savršeno mu odgovara: istovremeno je nalik crtaću, ali i dovoljno realističan, pa je efekat jedinstven. Ovakva premisa omogućava raznovrsne misije, koje su kratko i efektno predstavljene filmskim uvodima ne dužim od 30 sekundi. Potom dolazi na red odabir strane, kao i klase vašeg lika: tu su Soldier, Engineer, Operative ili Medic. Igra ima gomilu misija spojenih u priču, a svaka misija je napravljena tako da bude savršeno igriva za bilo koji broj igrača, do maksimuma od osam po strani, čime je klasična FPS podela između single i multiplayera prevaziđena. Botovi u sekundi mogu biti zamenjeni pravim igračima, a tvorci ciljaju na to da misije nude najviše zabave za najveći broj igrača. Zato ne očekujte snajpere, kampovanje itd: štaviše, misije će imati različite ciljeve koje ćete moći da birate na početku, dok će vam igra jednostavno predlagati najoptimalniji, bez obaveze! Pored toga, ciljevi će se menjati u skladu sa time kako teče igra, na primer, ako jedan igrač masakrira protivnike, oni će dobiti cilj da njega smaknu, pa ako uspeju, dobiće više poena! Povrh toga, kretanje u igri je glatko i lako, zahvaljujući S.M.A.R.T. tasteru čijim pritiskanjem prelazite sve vrste prepreka u okolini, što takođe deluje uverljivije i jednostavnije od kretanja u bilo kojem drugom FPS-u dosad viđenog. Nadamo se da će to važiti i za čitavu igru.

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: Bethesda
TERMIN: proleće 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Da li bi ovo mogao biti pravi FPS sledeće generacije, koji će plitkom igrivošću privući nove igrače u žanr već pretrpan stereotipima?

JAMES CAMERON'S AVATAR

Novo ostvarenje poznatog režisera biće praćeno igrom koja će dati novo značenje terminu "3D"!

Liči malo na Halo? Ma jok!

James Cameron snima prvi film koristeći novu naprednu 3D tehnologiju. Očekivanja su velika, u bioskopima širom sveta nedavno je organizovano puštenо nekoliko inserata iz filma i SF fanovi već pripremaju pelene za premijeru.

Avatar igra će biti akcija iz trećeg lica poprilično po stilu nalik Halo serijalu, smeštena na planetu Pandora koja nemilosrdno eksploatiše zla korporacija zbog njenog prirodnog bogatstva. Igrači će moći da odaberu da igraju borca u najmu korporacije ili urođenika koji se bori za slobodu svoje planete. U zavisnosti od tog izbora u prvom planu biće ili pucanje ili borba prsa u prsa. Mada je grafika prilično lepa i trailer koji se vrteo na GameComu počinje s pompeznom najavom "ovo su scene iz same igre", opšti utisak je da igra ne odiše nekom preteranom originalnošću, već da je to ipak još jedan način da se iz filma izmuze malo para. Ono u šta Ubisoft polaže nadu da će igru izdvojiti iz gomile konkurenata u suštini je ono isto što film čini interesantnim: grafika podržava 3D tehnologiju, tako da ćete uz nošenje posebnih, 3D naočara moći da iskusite događanja na ekranu sa jasno ocrtanom trećom dimenzijom. Tek će duže igranje pokazati da li će i naš jadni mozak moći da istrpi toliko vizuelnih informacija bez pregrejavanja posle samo nekoliko sati igranja.

ŽANR: 3D akcija
IZDAVAČ: Ubisoft
TERMIN: decembar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Očekujte vrlo dobru grafiku i zvuk i uopšte, produkciju u koju je uloženo brdo para, ali samo igračko iskustvo i dalje nema nečim jasnim da se izdvoji po pitanju gameplaya.

Stavite 3D naočari i ova živuljka oduzeće vam godinu dana života

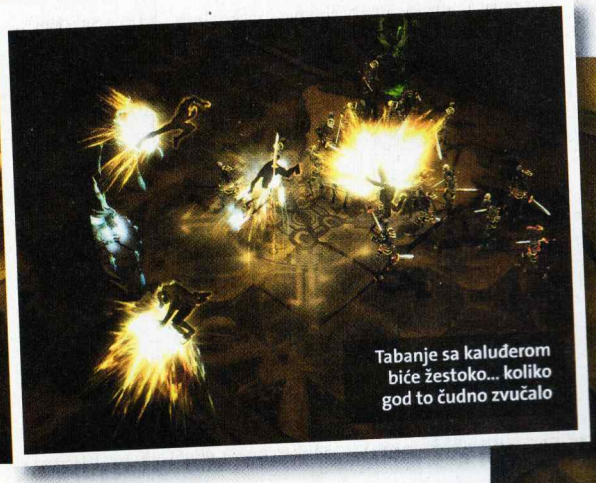
18 | PLAYSTATION 3 | Games for Windows | XBOX 360 | XBOX LIVE | id | RAVEN | ACTIVISION

activision.com

© 2009 Id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Wolfenstein™ is a trademark and ID® is a registered trademark of Id Software, Inc. in the United States and some other countries. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. '' and 'PLAYSTATION' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

Distributer: COMPUTERLAND Kumodraška45, Beograd, 011.309.95.95, 309.95.96, office@computerland.rs, www.computerland.rs/games

gamescom



Tabanje sa kaluđerom biće žestoko... koliko god to čudno zvučalo

DIABLO III

BlizzCon je otkrio mnogo više detalja nego GamesCom

Na poslednjem BlizzConu razvojni tim otkrio je novu klasu u igri Diablo III. Monk je četvrta klasa po redu, posle Barbarian, Witch Doctor i Wizard klasa koji su otkrivene pre skoro godinu dana. Kao i Barbarian, Monk je specijalizovan za blisku borbu, mada ima drugačiji princip igranja. Iako ima izuzetno jake napade, Monk nije toliko jak u odbrani, pa treba izbegavati klasičan juriš u gomilu neprijatelja. Daleko od toga da on ne može da se obračuna sa više protivnika istovremeno, ali za to je potrebno malo taktike. Prva zanimljiva veština je Exploding Palm, udarac koji se koristi u kombinaciji sa standardnim napadom i ne troši manu. To posle trećeg uzastopnog udarca uzrokuje pojavljivanje male ikonice srca iznad neprijateljem što znači da će protivnik eksplodirati u narednih par sekundi i u procesu oštetiti sve protivnike u blizini. Seven-sided kick je udarac koji se koristi u eliminaciji grupisanih neprijatelja, jer Monk utrči među njih, izvrši nekoliko brzih udaraca i vrati se na početnu lokaciju. Zato se ovaj napad i tretira kao napad na daljinu. Pored ovih udaraca tu su još neke veštine: Radiant Visage zaslepljuje protivnike oko vas, Impenetrable defense odbija projektile nazad ka protivnicima, Force without thought je veština kontranapada i mnoge druge.

Prikazani nivo pokazao je mogućnost istraživanja mape na kojoj se nalazite, prihvatanja sporednih misija, pa čak i mogućnost donošenja odluka, konkretno nakon uništenja kampa kultista, vođu možete poštedeti, a možete ga i ubiti.

ŽANR: arkadni RPG
IZDAVAČ: Activision Blizzard
TERMIN: nepoznato
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Kada je serijal Diablo u pitanju, sve reči su suvišne jer poučeni dosadašnjim iskustvom znamo da će treći deo biti megahit.

STARCRAFT II

Jim Raynor i njegovi neustrašivi svemirski marinci moraju još jednom da stave svoj život na kocku

Wings of Liberty proglašen je za najbolju igru GamesCom sajma

Prva igra u trilogiji pod imenom Wings of Liberty prati dobro poznatog komandanta Jima Raynora koji vodi manju armiju boraca za slobodu u borbi protiv korumpiranog imperatora Arcturus Mengska. Ali kako sve ne bi bilo jednostavno, Raynor saznaje da su se Zergovi ponovo pojavili - pa čak i Zerg kraljica Kerrigan. Sama kampanja omogućavaće neki sistem kvazigrananja zasnovanu na zvezdanoj mapi, gde će vam planete slati pozive za pomoć ili nuditi razne misije. Završetkom tih misija otključavate nove jedinice u kampanji i dobijate određenu svotu novca kao nagradu. Ovaj novac možete iskoristiti za kupovinu unapređenja za vaše jedinice ili unajmljivanje skupih plaćeničkih jedinica. Priča se čak i o otvorenom sistemu istraživanja koji vam omogućava da razvijete specijalne antivanzemaljske tehnologije ako sakupite dovoljno Protoss relikvija ili Zerg DNA uzoraka. Ipak, na ovom sistemu se još radi tako da postoji šansa da se neće pojaviti u osnovnoj verziji igre. Misije će biti raznovrsne i variraće od odbrane medicinske kolonije, preko prikupljanja kristala sa planete okupirane od strane Zergova pa do pronalaženje Protoss relikvija po narudžbi tajnog udruženja naučnika. Zasad toliko.

ŽANR: real time strategija
IZDAVAČ: Blizzard Entertainment
TERMIN: drugi kvartal 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: S obzirom na to da Blizzard ozbiljno shvata svoje najuspešnije franšize, možemo slobodno očekivati da će Starcraft II biti remek-delo

Kada će stići...

Army of Two: The 40th Day

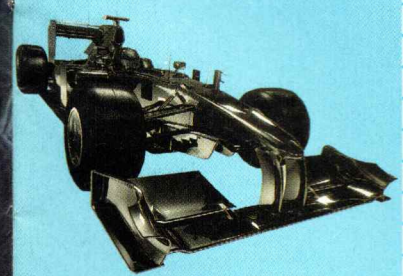
Koja je tajna četrdesetog dana? Saznaćete u borbama u Šangaju!

Alien vs. Predator

Igrajte u ulozi Aliena i iskasapite marince i nedužne civile na vanzemaljski način

Brink

Ambiciozno zamišljen shooter sa RPG elementima urađen je u fazonu stripa



F1 2010

Ovu trkačku igru pokretaće EGO engine koji Codemasters koristi za igru GRID

			pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Aion: The Tower of Eternity	MMO	25. septembar	●						
Assassin's Creed 2	akcija	17. novembar	●	●	●				
Alan Wake	akciona avatura	1. kvartal 2010.	●		●				
Alien vs. Predator	akcija	februar 2010.	●	●	●				
Brink	RPG akcija	3. kvartal 2010.	●	●	●				
Battlefield: Bad Company 2	multiplayer akcija	1. kvartal 2010.	●	●	●				
Bayonetta	akciona avantura	4. kvartal		●	●				
Bioshock 2: Sea of Dreams	akcija	2. novembar	●	●	●				
Borderlands	akcija	20. oktobar	●	●	●				
Brutal Legend	akcija	13. oktobar		●	●				
Call of Duty: Modern Warfare 2	akcija	10. novembar	●	●	●				
Crackdown 2	akcija	2010.			●				
Champions Online	MMO	4. septembar	●						
Command & Conquer 4	strategija	2010.				●			
Divinity 2: Ego Draconis	RPG	2. kvartal 2009.	●		●				
Dante's Inferno	akciona avantura	1. kvartal 2010.	●	●	●				
Dark Void	akcija	22. septembar	●	●	●				
Dead Rising 2	akcija	2009.	●	●	●				
Dead Space: Extractions	akcija	29. septembar				●			
Diablo 3	RPG	2010.	●						
DiRT 2	vožnja	8. septembar	●	●	●	●		●	●
Dragon Age: Origins	RPG	3. novembar	●	●	●				
Final Fantasy XIII	RPG	kraj 2009.		●	●				
Final Fantasy XIV Online	MMORPG	2010.	●	●					
F1 2010	trkačka	2. kvartal 2010.	●	●	●				
God of War III	akcija	kraj 2009.		●					
Gothic IV: Arcania	RPG	kraj 2010.	●	●	●				
Halo 3: ODST	akcija	22. septembar			●				
Homefront	shooter	2010.	●	●	●				
Heavy Rain	akciona avantura	kraj 2009.		●					
IL-2 Sturmovik: Birds of Prey	letačka	15. septembar		●	●		●		●
I am Alive	survival	jesen 2010.	●	●	●				
Iron Man 2	akcija	2010.	●	●	●	●		●	●
Mafia II	akcija	2010.	●	●	●				
Max Payne 3	akcija	2010.	●	●					
Mass Effect 2	RPG	2010.	●		●				
Napoleon: Total War	strategija	februar 2010.	●						
Need for Speed: Nitro	vožnja	17. novembar				●			●
Need for Speed: Shift	vožnja	22. septembar	●	●	●			●	
Need for Speed: World Online	4. kvartal	4. kvartal	●						
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	akcija	6. oktobar	●	●	●				
Postal 3	akcija	4. kvartal	●	●	●				
Risen	RPG	5. oktobar	●		●				
Quantum Theory	akcija	2009.		●					
Red Dead Redemption	akcija	2010.		●	●				
R.U.S.E.	strategija	kraj 2009.	●	●	●				
Pro Evolution Soccer 2010	sportska	jesen 2009.	●	●	●		●	●	
Ride to Hell	akcija	2. kvartal	●	●	●				
Singularity	akcija	2010.	●	●	●				
Splinter Cell: Conviction	akcija	1. kvartal 2010.	●	●	●				
StarCraft II: Wings of Liberty	RTS	kraj 2009.	●						
Stargate Worlds	MMO	2009.	●						
Tekken 6	borilačka	27. oktobar		●	●				
This is Vegas	akciona avantura	2. novembar	●	●	●				
The Agency	MMORPG	2010.	●	●					
Tony Hawk: Ride	akcija	oktobar 2009.		●	●				
Uncharted 2: Among Thieves	akcija	13. oktobar		●					
Venetica	RPG	kraj 2009.	●	●	●				
Vancouver 2010	sportska	zima 2010.	●	●	●				
WoW: Cataclysm	MMORPG	2010.	●						

Napoleon: Total War

Oprobajte se u ulozi Napoleona u najnovijoj igri u Total War serijalu

Aion: The Tower of Eternity

Najnoviji MMO stiže nam od NC Softa koji sprema i igru Guild Wars 2

Assassin's Creed 2

Ezio će moći da otruje čuvara koji će ubiti štićenika umesto njega. Samo još dva meseca...

Brutal Legend

Sviranjem električne gitare možete ubiti protivnika? Ovo mora biti hit!

gamescom

GAMESCOM MMO INVAZIJA

Masivno multiplayer online igranje kao imperativ zabave budućnosti

AION

Dve anđeoske rase okupirane su dugogodišnjim ratovanjem i ne primećuju da im se zajednički neprijatelj ponovo pojavio

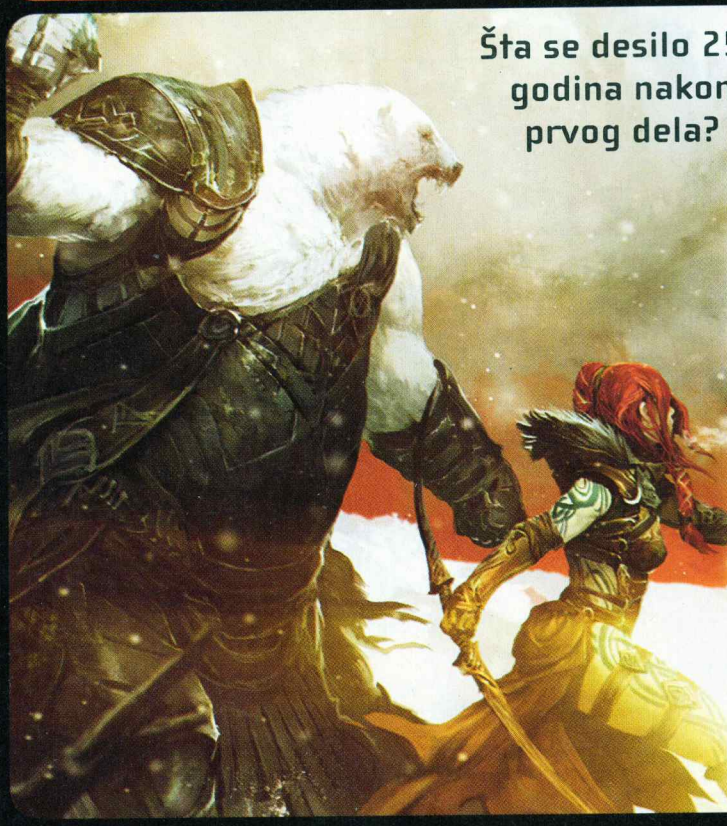
Iako to mnogi ne znaju, Aion nije nova igra, već postoji još od 2007. godine, ali bila je ograničena na korejsko tržište. Ono što je interesantno jeste da igra koristi Crytek engine, isti engine koji je koristio i Far Cry. Po čemu se Aion razlikuje od ostalih MMORPG-ova, osim po dobroj grafici? To je prva igra koja uvodi borbe u vazduhu. Rase sa kojima možete igrati, Elyos i Asmodians nakon 10. nivoa dobijaju krila koja im omogućavaju da lete. Pored resursa koji se sakupljaju u vazduhu, glavna namena letenja svakako će biti PvP borbe. Ovim se otvara nova dimenzija PvP okršaja, pošto vas sada neprijatelji mogu bukvalno napadati sa svih strana. U igri postoje četiri osnovne klase (Warrior, Scout, Priest i Mage) koje se posle 10. nivoa granaju na dve različite specijalizacije. Svet u kome se igra odvija podeljen je na tri celine, po jednu za svaku rasu i centralnu koja je PvP orijentisana. Maksimalni nivo je 40., a postoji dosta različitih proizvodnih profesija, a igra pored borbi u vazduhu uvodi još nekoliko interesantnih elemenata. Prvi element su svakako lančani udarci koji ako se uspešno izvedu prave mnogo veću štetu nego obični napadi. Druga zanimljiva sitnica su mini-prodavnice. Ova opcija omogućava svakom igraču da postavi svoju tezgu sa proizvodima, odredi cene, postavi reklamu u obliku stripovskog dijaloga i ode da odspava. Svaki igrač može da pristupi tezgi kao klasičnom NPC prodavcu i u slučaju da kupi neki predmet, novac se automatski prebacuje igraču koji ga prodaje. Nekima ova novina možda zvuči nebitno, ali sa ovim se izbegava konstantno spamovanje chat kanala raznim reklamama i ponudama, plus prevare su svedene na minimum.

Beta testiranje zatvorenog tipa nedavno je završeno, a igra bi trebalo da se pojavi krajem septembra.

IZDAVAČ: NCsoft
TERMIN: 25. septembar 2009.
UTISAK: *S obzirom na to da je Aion već osvojio titulu najboljeg MMORPG-a na azijskom tržištu, možemo očekivati prilično kvalitetan naslov.*

GUILD WARS 2

Šta se desilo 250 godina nakon prvog dela?



Guild Wars je u početku bio jedina prava konkurencija WoW-u. Iako Guild Wars nikada nije dostigao popularnost jednog WoW-a, opet je imao milionsku populaciju igrača, a pored toga nije postajala mesečna pretplata. Nakon dve stand alone ekspanzije i jedne prave, vreme je došlo i za nastavak.

Vreme odvijanja igre je nekih 250 godina nakon događaja iz prvog dela. Zmajevi su se probudili, a sa njima i armije neživih. Ovog puta rase zemlje Tyria moraće da ostave svoje razlike ostave sa strane jer jedino zajedno mogu da se suprotstave moćnim zmajevima i skoro beskonačnim armijama neživih. Pored četiri poznate rase (Ljudi, Charr, Norn i Asura) pridružiće im se i peta, dosad nepoznata rasa. Sylvari su rasa bića biljnog porekla koja nemaju mnogo dodirnih tačaka sa klasičnim humanoidima. Oni i ne razumeju kulturu i logiku ostalih rasa, ali znaju da moraju da unište zmajeve pre nego što izazovu totalno uništenje. Nezvanične informacije govore da su i njihovi oklopi i oružja organskog porekla i da se uzgajaju iz korenja i lišća, a ne prave se u kovačnicama kao sve ostalo. Pored nove rase u igri, još jedna bitna vest je vezana za podvodne zone. Po rečima ljudi iz razvojnog tima, razvoj podvodnih zona je i jedan od glavnih razloga što se igra nije još pojavila. Mogućnost istraživanja okeana, kao zasebnih teritorija, otvara gomilu novih opcija i može se reći da je ovo novina za kompletan MMORPG žanr.

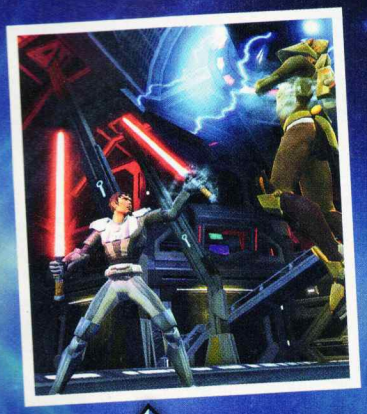
Trailer koji je prikazan deluje izuzetno dobro sa stanovišta grafike i specijalnih efekata, mada to nije merilo za kvalitet grafiku u samoj igri.

IZDAVAČ: NCsoft
TERMIN: kraj 2009.
UTISAK: *Možda je suviše rano donositi zaključke, ali sudeći po traileru i slikama iz igre, Guild Wars 2 bi trebalo da ispuni iščekivanja.*

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Svi koji su željno iščekivali KoTOR 3, dobiće nešto još bolje - Online KoTOR

GamesCom je konačno pružio šansu fanovima da isprobaju jedan deo potencijalnog megahita među MMORPG-ovima. Već sama činjenica da iza igre stoji razvojni studio Bioware, dovoljna je da budemo sigurni u uspeh ovog naslova. The Old Republic trebalo bi da spoji sve pozitivne elemente MMO naslova sa fantastičnom pozadinskom pričom i zapletom, što je inače već postao zaštitni znak Biowarea. Pored demoa, detaljnije je i predstavljena još jedna klasa-Sith Warrior. To je četvrta poznata klasa posle Republic Trooper, Smuggler i Bounty Hunter klasa. Ova klasa je i prva dosad koja podseća na nekog od likova iz KotOR serijala i predstavlja klasičnog frontalnog ratnika. Demo koji je bio prikazan na GamesComu stavlja vas u ulogu Sith Warriora koji je poslat na zadatak da kazni neuspešnog kapetana. Kada se suočite sa kapetanom, dobijate šansu da sami donesete odluku koja će uticati na dalji tok igranja (grananje na osnovu moralnih odluka je još jedan zaštitni Biowarea). Možete ga ubiti ili poštedeti. Ukoliko ga poštedite, on vas moli da mu pomognete da eliminiše Jedi vitezova koji su mu se ukrcali na brod. Da biste ga ubili, sledeći korak bi bio odlazak od šatla i napuštanje broda.



Sith Warrior je napravljen po uzoru na Darth Vadera tako da pored skoka kojim se brzo približava protivniku, probadanja protivnika svetlosnom sabljom i AoE napad koji ošamućuje protivnike tu je i nezaobilazni Force choke (davljenje), moć kojom je Darth Vader kažnjavao nesposobne oficire. Po nekim glasinama Sith Warrior bi trebalo da poseduje dve specijalizacije, tenk i DPS, tako je ovo još jedan dokaz da ova klasa predstavlja klasičnog ratnika.

IZDAVAČ: LucasArts
TERMIN: 2010.

UTISAK: Suvišno je i pričati o utiscima kada svi znamo kako su kotirane igre razvijene u Bioware studiju.

STAR TREK ONLINE

Imate li hrabrosti da idete tamo gde još niko nije bio?

Na ovogodišnjem GamesComu i Trekiji su mogli da uživaju. Cryptic Studios, tim koji stoji iz igara City of Heroes i Champions Online radi na razvoju igre Star Trek Online, što znači da već u startu možemo očekivati detaljni sistem kreiranja lika.

Sama igra vas stavlja u vremenski period nekih tridesetak godina nakon radnje iz filma Star Trek Nemesis i na pomolu je rat između Federacije i Klingonaca. To znači da igrači mogu da se opredele za jednu od ove dve frakcije. Osim izbora frakcije, moći ćete da izaberete svoju rasu, pa čak i napravite novu, s obzirom na to da postoji toliko neistarežnih delove svemira. Što se tiče ponuđenih rasa, tu su osim ljudi i vulkanci, bejdžoranci, klingonci i gorn. Nakon izbora rase, specijalnosti i kozmetičkih detalja dolazi na red izbor svemirskog broda. Svaki igrač na početku postaje kapetan jednog od brodova niže klase i mora da izabere i oficire na komandnom mostu kao i posadu. Oficiri će, iako njima upravlja računar, takođe sakupljati iskustvo i napredovati po nivoima. Sama igra se deli na dve celine. U jednoj se nalazite u stolici kapetana broda, a u drugoj u čizmama vođe tzv. Away tima, tj. tima koji iskrcava na planetu. Kada upravljate brodom, možete istraživati planete, obavljati razne misije koje dobijete od vaših pretpostavljenih ili od NPC-ova na koje naiđete tokom vaših putovanja, boriti se protiv igrača suprotne frakcije za dominaciju na određenim sistema (PvP) itd. Postojaće čak i neka vrsta Raida kao npr. kada igrači moraju da sastave flotu kako biste se odbranili od napada Borgova. Kada ste na planeti, vodite tim od 4 do 5 članova, bilo to oficiri sa vašeg broda ili drugi igrači. Oficiri će imati svoje specijalnosti, tako da i to morate uzimati u obzir prilikom sastavljanja tima. I naravno najlepše za kraj: kako budete napredovali po nivoima, tako će vam i čin rasti, što znači veći i bolji brodovi, pa čak i sopstvena flota.

IZDAVAČ: Atari
TERMIN: nepoznato

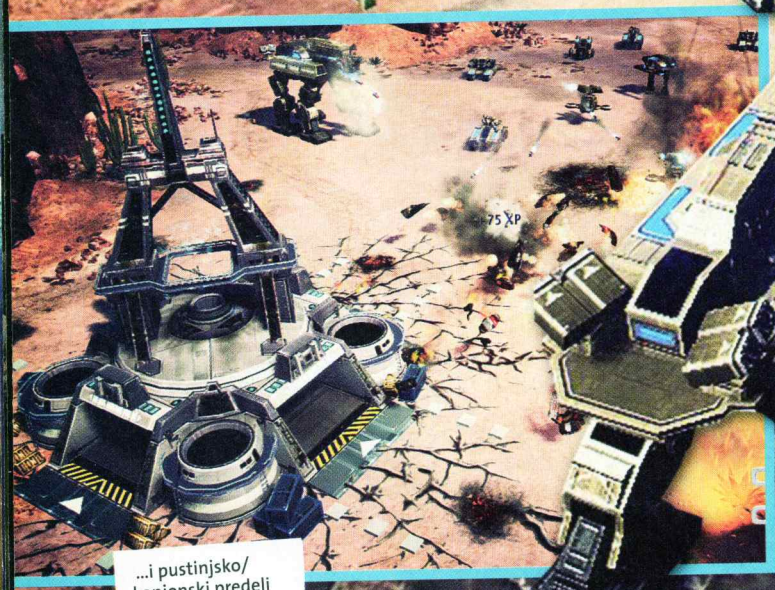
UTISAK: Iako je Cryptic Studios poznat po svoj MMORPG-ovima sa tematikom super heroja, na osnovu dosad viđenog Star Trek Online prilično obećava.

Tekst: Vladislav Herbut

COMMAND & CONQUER 4
TIBERIAN TWILIGHT

FINALNA EPIZODA PETNAESTOG GODINA STAROG SERIJALA OBEĆAVA EPSKE OKRŠAJE I DOSTA NOVINA

Za sad su poznata samo dva dizajna terena: sneg...



...i pustinjsko/ kanjonski predeli

MPC mašinerije podsećaju po malo na nešto što smo videli u "Zvezdanim ratovima"

Pih, ti štitovi im neće baš pomoći

Kontrolni interfejs je sad horizontalno raspoređen

Vest o novom nastavku Command & Conquera, koja je procurila preko Twittera, deluje kao da je iznenadila nas, ali i dobar deo Electronic Artsa. Iako je spremana pompezna najava, neko iz razvojnog tima preduhitrio je ovo iznenađenje ostavljajući poruku na pomenutom servisu, slučajno ili namerno. Nakon petnaest godina od početka serijala i preko trideset miliona prodatih kopija igara, autori su, kažu, spremni da ga privedu kraju. Dakle, C&C 4: Tiberian Twilight je definitivan završetak franšize, koja je uz Warcraft postavila temelje RTS žanra.

Naravno, priča se direktno nadovezuje na događaje iz prethodnika, pod nazivom Command & Conquer 3: Kane's Wrath. U 2062. godini, ljudska rasa je nadomak katastrofalnog kraja. Naučnici predviđaju da će za samo šest godina tiberijumski kristal potpuno preplaviti Zemlju, čineći život na njoj nemogućim. Sa takvom prognozom i Global Defense Initiative i Brotherhood of Nod svesni su da moraju da zaustave dalje širenje ovog minerala, na bilo kakav način. Koliko je situacija alarmantna, biće vam jasno kada u prvim momentima igre ugledate legendarnog Kanea (kojeg opet tumači odlični Joseph D. Kucan) kako prilazi vođama GDI alijanse sa ponudom koju ovi "neće moći da odbiju".

Šta on zaista radi u neprijateljskoj bazi i kako će se dalje odvijati radnja najnovijeg C&C, moći ćete da vidite u uzbudljivom finišu ovog serijala čiji autori tvrde da će biti sve samo ne skromnih razmera. Oni obećavaju da će u potpunosti odgovoriti na sva pitanja, prikazujući kompletnu priču enigmatičnog glavnog negativca, kao i konačne sudbine GDI-a, Noda i naše planete.

Srž igre činiće single player mod koji, naravno, pokriva obe strane, a ono što je interesantno jeste da su već poznati nazivi kampanja - The Men That Killed Kane za GDI, odnosno All Things Must End za Nod. Scenario će kao i do sada biti propraćen filmskim sekvencama, ali osim već pomenutog Kucana, nijedno drugo ime nije pomenuto.

Kao i u slučaju Red Alerta 3, i u C&C: 4 kampanja će moći da se igra kooperativno sa još jednim igračem, što uz blaga poboljšanja ovog koncepta može biti veoma zanimljivo. Ipak, ovo neće biti najveća novina u samom gameplayu, jer je to mesto

Grafički prikaz deluje odlično

SVI NA GOMILI

U mečevima preko interneta moći će da učestvuje i do deset igrača i to u novom kooperativnom multiplayer modu 5 na 5. Njima će biti dati određeni zadaci (neće podrazumevati samo kompletno uništenje protivnika), koje zatim zajedničkim snagama i kvalitetnom strategijom moraju da ispune. Autori obećavaju odlično online iskustvo koje do sad nije viđeno u franšizi, sa naglaskom na međusobnoj komunikaciji učesnika.

Sukobi u kanjonu koji menjaju reljef

rezervisano za potpuno novi sistem borbe u koga je integrisan veliki broj RPG elemenata. Sa rastom iskustva, jedinice će moći da se poboljšavaju znatno brže nego ranije, a i sam igrač će ubijanjem protivnika, spasavanjem saveznika i samim završavanjem misija dobijati veći čin. Ovakav razvoj događaja će otvarati opcije koje će dodatno olakšavati planiranje kasnijih zadataka.

Pre svake misije, pred vas će biti stavljen izbor od tri klase (ofanzivna,

PROPEVALA PTIČICA

Nesmotrena najava novog C&C4 preko Twittera od stane jednog službenika iz UK kancelarije Electronic Artsa sada je već ušla u anale. U 104 karaktera sve je bilo rečeno: "EA_UK_PR New release: EA LOS ANGELES ANNOUNCES THE DEVELOPMENT OF COMMAND & CONQUER 4". Posle toga bilo je suviše kasno za pompeznu najavu.

odbrambena i podrška), što je ujedno i druga velika novina. U skladu sa tim koju od njih odaberete, imaćete drugačija zaduženja, koja uključuju spremanje jedinica za napad, razvijanje defanzivne linije vaše baze ili davanje podrške iz vazduha sa letelicama i kontrolisanje specijalnog naoružanja, poput nuklearnih raketa itd. Ovakav koncept je nešto novo za C&C franšizu, jer ćete jedino u defanzivnoj ulozi moći da gradite objekte na mapi kao u prethodnicima. Druge dve klase nemaju tu mogućnost, već će morati da se oslone na pokretni MCV koji će biti zadužen za proizvodnju opreme i obavljanje drugih funkcija potrebnih njihovim strategijskim usmerenjem.

Pažnju nam je privukla i međusobna povezanost moda za više igrača i kampanje. Naime, sa svakim, pa i najmanjim uspehom u online okršajima, dobijaćete neke nove sposobnosti i naoružanje, koje zatim možete da iskoristite za rešavanje napornijih zadataka u single playeru, i obrnuto.

Za kraj ćemo dodati još i da je podnaslov ove igre Tiberian Twilight izabran na konkursu kojeg je pokrenuo razvojni tim. Odziv je bio odličan (primljeno je 15.000 predloga) da bi na kraju "Tiberijumski sumrak" bio proglašen pobednikom. S obzirom na sve što smo do sad saznali o četvrtom Command & Conqueru, rekli bismo da je to dostojno ime za veliko finale ovog legendarnog serijala.

C&C 4: Tiberian Twilight

ŽANR: RTS

IZDAVAČ: Electronic Arts

BROJ IGRAČA: 1-10 TERMIN: 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Izmenjen način borbe uvođenjem RPG elemenata i klasa, deluje i zanimljivo i konfuzno u isto vreme, ali smo sigurni da će C&C serijal otići sa scene u velikom stilu.

Tekst: Nikola Dolapčev

U TOTALNI R
NAPOLEON

KRATOS U HD

Sony je najavio da pravi HD verziju igre God of War I i II za PS3. Originalni God of War serijal biće remasterovan tako da ćemo moći da uživamo u Kratosovim avanturama u rezoluciji 720p sa 60 frejmova u sekundi. God of War HD izlazi krajem godine.

ZUMINA OSVETA

Jedna od najigranijih igara u Srbiji za vreme radnog vremena pored Solitairea jeste Zuma. Ukoliko vam je dosadila stara igra, sigurno ćete se obradovati što je PopCap najavio novi deo pod imenom Zuma's Revenge. Nastavak donosi nove table, kao i podšku za widescreen monitore. U prodaji od 15. septembra, a možete je probati na **www.popcap.com.**

TAKE TWO HITOVI

Hoćete dobre igre? Stižu... ali početkom sledeće godine. Take Two je najavio da će od februara do juna 2010. izaći svi njihovi veliki hitovi: Bioshock 2, Max Payne 3, Red Dead Redemption i Mafia II. Spremajte svoje mašine za ove naslove sem za Red Dead koji izlazi samo za konzole.

MIKI KUPIO SPAJDERMENA

Veliki potres dogodio se 1. septembra kada je Disney najavio da će kupiti Marvel Entertainment za čak 4 milijarde dolara! Tako će se junaci poput SpiderMana, XMena i IronMana pridružiti kući Mikija Mausa.

CRKAVANJE KONZOLA

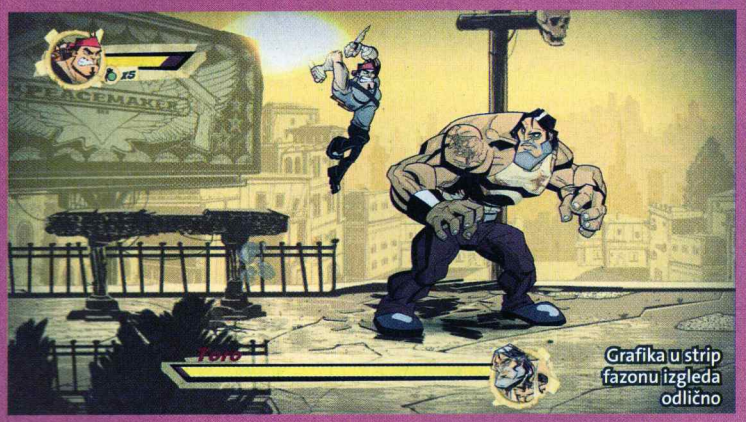
Koja konzola najviše crkava? Po poslednjim podacima, procenat crkavanja Xboxa 360 jeste 23,7%, PS3 10% a na začelju je Wii sa 2,7%. Xbox 360 najviše ima tzv. Red Ring of Death kvarova sa 12 posto, dok ostatak od 11,7% ostali čine problemi među kojima je i greška E74. Po SquareTrade istaživanjima, procenat kvarova Xbox 360 drastično se smanjio sa uvođenjem Jasper modela krajem 2008. godine pa sada iznosi svega 1%.

GTA PERVERZIJE

Rockstar zaista zna da napravi posao sa starim igramama, što potvrđuju i sa najnovijom ekspanzijom za GTA4 pod imenom The Ballad for Gay Tony. Ova ekskluziva za Xbox 360 donosi zaista zanimljive misije u Liberty Citi kao što je vožnja vojnim helikopterom preko potapanja luksuznih jahti, pa sve do skakanja padobranom. Rockstar je nedavno pustio i prve screenshotove za ovu ekspanziju, kao i trailer za igru (koji možete videti na ScreenFun sajtu www.screenfun.rs) očekujemo 29. oktobra.
www.rockstar.com

Ova DLC ekspanzija biće objavljena i na Episodes From Liberty City disku

AT SA OM



Grafika u strip fazonu izgleda odlično

ŠANKOVANJE

Ovogodošnji Penny Arcade Expo (PAX) iznedrio je jednu zaista zanimljivu platforsku borilačku igru pod imenom Shank. U ulozi sumanutog borca naoružanog noževima i pištoljima krčićete svoj put kroz gomile raznih neprijatelja koji su željni vaše glave. Igra je izrazito krvava, a grafika je urađena u fazonu stripa i deluje veoma zarazno. Igru razvija Klei Entertainment, a izaći će za PC, PlayStation 3 i Xbox 360. Datum nepoznat.

www.kleientertainment.com

TIHI LOVAC PO PETI PUT

I Rumunija konja za trku ima! Ubisoft Romania razvija peti deo igre Silent Hunter koji donosi veliku novinu u vidu pogleda iz prvog lica kada kao kapetan upravljate svojom podmornicom. Razvojni tim najavljuje i novi korisnički interfejs koji bi trebao dobro da "legne" kako počenicima u simulacijama podmornice, tako i iskusnim veteranima. Ne zna se tačno kada će Silent Hunter 5 izaći, ali se zna da će to biti negde tokom prvog kvartala sledeće godine i to ekskluzivno za PC.

www.ubisoft.com

Ah, još uvek naplaćuju ležaljke i suncobran...

Total War serijal veoma je poznat svim pravim strategizima tako da će sigurno obradovati informaciji da Creative Assembly zajedno sa Segom radi na novom nastavkom koji će vas staviti u ulogu Napoleona. Prema dosadašnjim informacijama, na raspolaganju će nam biti tri kampanje, a to su: Bliski istok, Italija (naravno da ćete moći da se oprobate u bici za Waterloo), dok je lokacija trećeg dela još uvek nepoznanica. Šuška se da bi to mogao da bude ostatak sveta u kojem su se vodile bitke u to vreme.

Naravno, igra će pratiti život Napoleona Bonaparte, od njegovih velikih pobeda do njegovog vrtoglavog pada na sumraku borbene karijere.

Grafički deo igre znatno je obogaćen atmosferskim prilikama (vetar, kiša, magla) koji će se smenjivati, pa će se tako i uslovi za borbu menjati. Posle kiše doline će biti preplavljene maglom dok će se prašina dizati posle svakog prolaska vaših jedinica. Dosta je urađeno i na samom izgledu vojnika, pa će sada i nižem postavkama detalja jasno videti različita lica, njihovi činovi i oružja. Gradovi će imati svoja obeležja, a svaki od njih će imati drugačije ljude, građevine i vojsku.

Sega je obećala da će će se Napoleon: Total War pojaviti sredinom februara 2010. godine za PC.

A sada malo vi...

Pismo meseca

Mali oglas, veliki dil

Pozz redakciji ScreenFuna! Hteo bih da obavestim vas i čitaoce da sam napravio tablete od kojih dobijate želju i inspiraciju za igranje. Sastojke vam ne mogu reći, jer je to tajna. (Ima vitamina C). Ne brinite se, strpao sam mnogo konzervansa i aditiva tako da važe do septembra 2010. Ako vi, redakcijo SF, želite da kupite ili naručite pakete, imate popust 10%. Komad je 30 dinara. Ako kupite dva komada, dobijate 1 gratis. Svi vi, koji želite da kupite, nazovite: 063/7070xxx ili e-mail dr.marko@screenfunzavisnik.rs.
P.S. Povoljan, pouzdan i isproban, ali ako dobijete svrab, ukočenost u vratu i zglobovima - obavezno kontaktirajte vašeg lekara. Ne odgovaram za posledice.
Vas verni čitalac
Dr Marko iz Novog Sada

ScreenFun: Imaš ti neke tablete za skidanje sa igara? Tu bi mogao da zgrneš dobru lovu od ovih wowovaca. Sada će tek stanje postati kataklizmično. Nego, daj dva komada, a onaj jedan gratis daj u humanitarne svrhe.

Aion majca za pismo meseca

Prinčevo bojno polje

Pozdrav! Šta ima novo tamo kod vas? A da, imam jedno pitanje: da li će izaći još neka Prince of Persia igra? P. S. Mislim da je bolje da Battlefield ostane multiplayer igra i tačka.

Rawlings NS

ScreenFun: Evo ima novi Zakon o medijima. Sad ne možemo više da vas lažemo i da vam kažemo da npr. Prince of Persia ne valja ništa i da nikada više neće izaći nastavak jer to i ne zaslužuje. Dakle, biće biće... jednog dana, ali neće skoro.
P.S. Sviđa nam se što imaš stav. Neka ostane multiplayer i tačka... A ne tamo nega zapeta, znak čuđenja i ostalo.

Opravdanje

Dragi urednici Screenfuna, pošto sam drugog dana školske godine udaljen sa nastave i upisan u izostanke čitajući avgustovski broj SF-a, molim da mi lepo pošaljete opravdanje i još narednih šest meseci hoću da dobijam na kućnu adresu ScreenFunove. To ja od vas tražim odštetu za narušavanje javnog reda i mira jer znam da to za vas nije ništa. :)
Imam i jedno pitanje za vas: Koji računar da kupim, a da ne potrošim više od 20.000 dinara.
Hvala i čekam naredne ScreenFunove.

Miloš

ScreenFun: Čekaj, ti si rekao učiteljici/nastavnici/profesorici da si bio odsutan zbog ScreenFuna i ona to nije uvažila?! Iznenađeni smo. Neprijatno. Vrlo. Pročitaj dotičnom školskom kadru sledeću pouku: "Draga, učiteljice/nastavnice/profesorice, ovom prilikom upućujemo Vam protest zbog toga što ste dali neopravdane časove našem štićeniku [UBACI IME I PREZIME OVDE] koji je odsustvovao sa nastave kako bi se informisao o najnovijim trendovima o industriji video igara i izučavao kako da prebije bossa u Prototypeu. Molimo Vas da uvažite naš zahtev i opravdate mu časove kako ne bi primenio istu taktiku tabanja i na školskom času.

ScreenFun
Računar za 20.000 dinara? Idi u neki super market i pročešljaj po rafovima. Za tu cifru, svi su isti. Svi su loši, barem za igre.

Povez-isključ

Ćao SFune, nema šta da se priča kad se zna da ste najbolji. Nego, imam par pitanja za vas:
1. Nedavno sam kupio PS2 pa me zanima da li mogu da ga povežem sa bežičnim internetom pa da igram online?
2. Da li možeš da mi preporučiš neku dobru igru za PS2?

Nidža

PlayStation 2 hit: Tekken 5

ScreenFun: Ćao, Nidžo. Nažalost, PS2 ne možeš bežično povezati na internet. Za takvo nešto moraćeš da kupiš PS3. Što se tiče preporuke za PS2, to nije baš tako lako pošto nam nisi napisao koje žanrove voliš. U svakom slučaju, odigraj igre kao što su God of War, Resident Evil 4, GTA serijal, Metal Gear Solid serijal, Tekken 5... Dosta ti je toliko. Kada završiš sve ovo, javi se ponovo.

Džabe do igara

Hi, ScreenFune, jao počela škola... nego hajde da pređemo na stvar.
1. Sto puta sam pokušao da napravim neki dobar site, ali nisam uspevao. Možete li mi preporučiti neku dobru stranicu za pravljenje sajtova?
2. Utisak: "Očekuje nas žestoka borba za najbolju fudbalsku simulaciju, u kojoj FIFA 10 za sada ima minimalnu prednost." Da li to znači da će FIFA 10 biti bolja?
3. Postoji li neki sajt za besplatno skidanje celih igara, a da to nije Rapidshare?
1,5. Zaboravio sam nešto da dodam za ono prvo, ako napravim sajt, da li ćete mi biti sponzor?
4. I samo još nešto, a to je: kakav komp mi treba za CoD6?
Ne treba mi nagrada, dovoljno je da samo objavite ovo (i naravno da odgovorite) a ako ne objavite, šta ću...

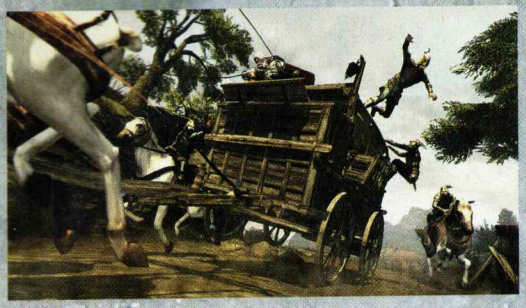
Goran

ScreenFun:
1. Uzmi Adobe Dreamweaver u ruke, sedi i pročitaj upustvo, nabavi neku literaturu i pusti maštu na volju. Ako ti je sve to teško, tu je, pogađaš, ta-na-na-na! Gonepriko- snoveni Google. Skokni na sites.google.com i dok trepneš imaćeš cool sajt, koji se čak lepo i kotira na istoimenom pretraživaču.
2. Tačno je. FIFA10 ima za sada malenu prednost, pa bismo mogli reći da će na posletku ona odneti pobedu u ovoj sezoni. Ipak, nikad se ne zna. Ostavićemo na igračima i našem fudbalskom ekspertu Vladimiru Dolapčevu da daju konačnu ocenu kada obe igre izađu.
3. Besplatno skidanje igara? Ima, npr. www.download-free-games.com. Jesu "cele", ali tu nema Batmana ako si to mislio da skidaš. :-)
1,5. Mi smo se sponzorisali intelektualno ne moramo valjda sada i materijalno. Kriza je, bre!
4. Nemamo pojma kakav će ti komp trebati za CoD6 jer upravo taj problem i nas slama. Recimo da će biti dovoljno da prodaš tatin auto i za sve pare kupiš

ljutu mašinu. Naravno, ova fora pali samo ako ti ćale vozi kola iz ovog milenijuma. Mada, možda vlada pokrene neku akciju npr.: "Zameni jugo za parče hardvera i uzmite kredit na 1.024 meseci za bolju grafičku."

Konjovi

Ćao, Screenfune! Šta ima novo u redakciji? Znate da ste najbolji časopis na svetu tako da neću da vas smaram sa tim nego da pređem na stvar. Mene zanima da li u Assasin's Creed 2 igri ima konja? Kladio sam se sa drugom u 50 dinđi. Ja kažem da nema, a on da ima.
2. Kada izlazi Star Wars: Ultimate Sith Edition?
Jako želim da moje pismo izađe u



ScreenFunu. I da li biste otvorili redakciju negde u Begishu?
Gde mogu da skidam eXtra wallpapers za komp koji ima 20 inči i obično kad tražim wallpapere odgovara veličina 1920x1200?

Urke_Nbgd

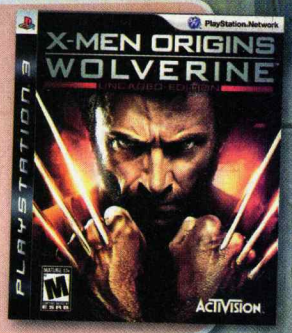
ScreenFun: Ćao, Urke sa Nbgd! Izgubio si 50 dinđi. U Assassin's Creedu 2 će zaista biti konja, a Ezio će moći da upravlja kočijama kako bi lakše prevalio razdaljine po bespućima Toskane.
2. Star Wars: Ultimate Sith Edition izlazi 23. oktobra. Samo što nije.
Što se tiče wallpapera, najbolji izbor za igrače nalazi se na www.gamewallpapers.com. Doduše, nisu svi besplatni, ali ih zato ima u svim mogućim rezolucijama.

WOLVERINE ZA TROJKU

ScreenFun u saradnji sa firmom CoolPlay d.o.o., generalnim zastupnikom Activision-Blizzarda, poklanja igru X-Men Wolverine za PlayStation 3. Sve što treba da uradite jeste da na broj **6945** pošaljete SMS sadržine sfun coolplay. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu. Primer pravilnog SMS-a: **sfun coolplay Iks Menović, Volverinska 55, Ipsilon**

Dobitnik igre X-Men Wolverine za PC je Dušan Trajković iz Niša (0637763xxx). Molimo dobitnika da se javi redakciji radi preuzimanja nagrade.

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike mt:s i Telenor mreže. Oglašivač A&K d.o.o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS medij servisa.



Prle i Tihi

Ooo! Šta ima kod vas? Je l' znate da ste najbolji? [Ovo kažem da bih dospeo na legendarnu stranicu ScreenFuna]
Nego da pređemo na posao:
1. Zašto ne napravite igru u stilu Otpisanih? Ono kao ilegalci?
2. Kako se može napraviti igra i koliko to košta u evrićima?
3. Imati li vi godišnji ili samo pržite po igrama?
4. Aj' objavite ovo pismo jer ako ne objavite sutra će vas ubiti moji drugari Prle i Tihi!

Filip Limuzina

ScreenFun:
1. Igra Otpisani na nekoj otpisanoj konzoli urađena na nekom otpisanom engineom od strane otpisanog razvojnog tima? Možda i nije loša ideja, samo što bi ona u startu u Srbiji bila otpisana jer niko živi ne kupuje originale.
2. Igra se može napraviti tako što se prvo završe škole, a onda neko uloži milion dolara i napravi hit od kojeg zaradi dva. Ovo pod uslovom da ništa ne pođe naopako. Počev od onog sa školom.
3. Šta će nam godišnji odmor kada se igramo na poslu? Kad odemo kućama, onda nam počinje pravi posao: iznošenje smeća, odlazak u radnju... bah.
4. Respekt za Prleta i Tihija!

Ana a nije Ivanović

Zdravo, Screenfune! Evo, nakon četiri godine aktivnog čitanja vašeg časopisa reših i ja da vam napišem jedno pisamce. Pogodite šta? Došlo vreme da se pazari brand new PC i to nameravam da uradim početkom 2010. godine. Naime, nakon mnogih uzaludnih molbi roditelja (od kojih sam dobio trajne zalihe vode u kolenima) reših da preuzmem stvar u svoje ruke. Ne pitajte kako, ali izračunao sam da ću do 2010. uštedeti i do 37.000 dinara što je, po mom mišljenju, sasvim dovoljno za jedan solidan PC, da budem precizniji, za sledeću konfu: AMD Athlon II X2 250, 4 GB RAM, Radeon HD 4730 i neki hard od 320 GB. A evo i mojih prvih pitanja upućenih Screenfunu (prvi udisaj, prva reč, prvo pismu Screenfunu... Ah, kako vreme leti...):
1. Da li vi mislite da je 37k dovoljno za solidan (čitajte: pokreće sve nove igre bez problema) PC?
2. Da li će navedena konfiguracija zastariti do 2010?
3. Da li ću sa ovom konfiguracijom moći da igram The Sims 3 sa max detaljima, antialiansingom i ostalim grafičkim parametrima? A Crysis? Ovo za Crysis pitam samo da bih dobio uvid u snagu ove konfiguracije, inače nisam ljubitelj bilo kakvih pucačina.
4. Da li The Sims 3 podržava gore navedenu grafičku karticu?
Toliko od mene i mog prvog pisma, a sad odoh da čitam Anu Karenjinu. Vi'mo se!

Gospodin Čovek

ScreenFun:
1. 37k je dovoljno za solidan PC, ali daleko od potrebnog da "pokrene sve nove igre bez problema". Jedino kada bi toliko dao samo za CPU i grafičku.
2. Hoće, zastariće. Life sucks.
3. Moći ćeš da igraš The Sims 3 na max, ali se nemoj začuditi ako ti igra ponekad zapne.
4. Podržava.
Čitaš Anu? Je l' znaš da je na kraju zgazi voz? Ups, kakav spoiler.

Milka, a nije čokolada

Dobro veče, dragi ScreenFune, ovde jedan od vaših najvernijih čitalaca gospođa Milka Canić, supervizor TV emisije "Slagalica". Odavno čitam vaš časopis i mogu da vas mnogo nahvalim, ali nisam zato ovde. Ovde sam da vas nateram da napišete nešto o najnovijem Stalkeru koji treba da izađe na jesen ili ako to ne može onda barem nesto o NBA 2k10. A i posavetovala bih vas da proučite i igru Cortex Command koja se može skinuti sa interneta za dž. Toliko od mene.
P.S: Ako ne objavite moje pismo, poslaću vam Skočka da vam skače po glavama.
pozz

[Nemanja]

ScreenFun: Razumemo i nije nam teško! Samo ne šaljite Skočka, pliiiiz!

DUREXOVANJE

Dobitnici Durex kondoma su: Jovan Grunčić (0637670xxx), Aleksandar Ćirin (0631714xxx) i Boris Brušnjai (0640210xxx). Molimo dobitnike da se jave redakciji radi preuzimanja nagrade.

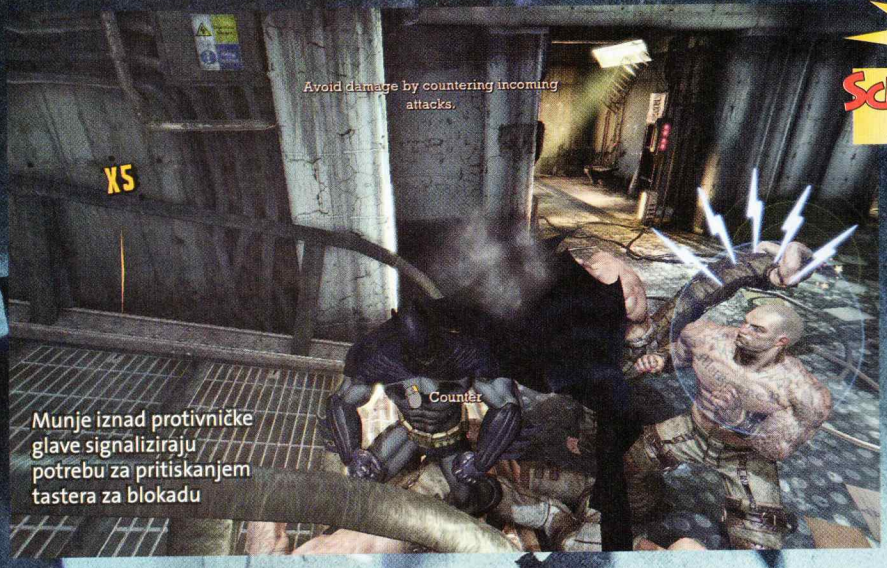
DESKTOP MESECA: Nemanja

desktop@screenfun.rs

Pišite nam!

Imate nešto da nam kažete, predložite ili pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo i, ukoliko ono bude proglašeno za pismo meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs



Munje iznad protivničke glave signaliziraju potrebu za pritiskanjem tastera za blokadu

SCREENFUN AWARD

BATMAN ARKHAM ASYLUM

BATMEN PROTIV JOKERA U AKCIONOJ AVANTURI KAKVU DO SADA NISTE VIDELI

Batman: Arkham Asylum je igra šampionskog kvaliteta i naslov koji je došao kao kec na jedanaest u sušnoj sezoni kasnog leta, u kojoj se igre prve kategorije standardno mogu izbrojati na prstima jedne ruke. U pitanju je prvorazredna akciona avantura koja na najbolji mogući način dočarava jednog od najstarijih superheroja stripa koja u toj formi postoji već gotovo sedamdeset godina. Čovek-šišmiš i njegov arhineprijatelj Joker, psihopatološki kriminalac, kome je životni cilj da seje teror u Gotam Cityju, ukrštaju maske i pesnice u mračnom okruženju Arkham senatorijuma, zatvorske bolnice. To je inače poslednja stanica za manijake, ludake i krimose koji terorišu pošten svet fiktivnog američkog megalopolisa.

Igra počinje kao klasična navlakuša, u kojoj Joker beži iz Arkhama, uzima gradonačelnika kao taoca, dozvoljava Batmanu da ga zarobi i svezanog vrati u okrilje špriceva i ludačkih košulja. Smrtnosnu zamku za šišmiša aktivira Harley Quinn, bivša psihijatrica iz Arkhama koja je odlepila pokušavajući da psihoanalizira Jokera. Zajedničkim snagama ovaj ludački par preuzima komandu nad bolnicom, oslobađa stotine utamničenih kriminalaca i postavlja pozornicu za pokušaj poniženja i likvidacije našeg maskiranog junaka. Batman, naravno, prihvata izazov i nezaboravna avantura može da počne.

Forma Batman: Arkham Asyluma jeste hibrid akcije, tabačine i šunjalice sa malom primesom avanturističkih elemenata. Arkham Asylum je veoma prostrano okruženje koje dozvoljava Batmanu, tj. igraču koji ga kontroliše, da se u potpunosti razmahne i iskusi neke od udarnih elemenata stripovske mitologije o čoveku-šišmišu: "ručno" mlaćenje kriminalaca, korišćenje gedžeta nalik na batarang, kuku za kačenje na platforme, eksplozivni gel za rušenje zidova i pravljenje alternativnih puteva, elektronskog dekriptora za uklanjanje sigurnosnih barijera... Kao i u stripovima (i filmovima), Batmanova prednost nad hordama zlotvora nisu super moći, već lukavstvo, tehnologija i superiorna psihofizička sprema: čeoni napad na grupu psihopata naoružanih automat-

Sa plafona dva ušesa vise, protivnici, crno vam se piše!

Nabildovani Batman stiže pravo sa takmičenja za Mr Olympiju

Celoj sceni nedostaju samo oblačići sa ispisanim BLAM!, SMACK! i THUDD!

Batman je super junak koji se prvi put pojavio u Detective Comics stipu davne 1939. godine

PHYSX ENGINE: Superiorno vizuelno iskustvo na Windows verziji

Mnogi su sa nevericom dočekali vest da će PC verzija igre biti puštena nekoliko nedelja kasnije u odnosu na konzolne verzije, ali je razlog bio opravdan: implementacija PhysX tehnologije. Zahvaljujući ovom engineu, grafika u PC verziji izgleda još bolje i realističnije. Primetićete kako se delovi inventara raspršuju u sitne komade posle eksplozije ili kako papiri lete u vazduhu kada Batman zamaše svojim krilima. Za fantastično vizuelno iskustvo NVidia preporučuje SLI konfiguraciju i 3D naočare koje ova igra takođe podržava.

JOKER

Batmanov najopasniji protivnik. Jokerovo poreklo, pravo ime i razlog zbog čega je ovoliko lud i dalje su misterija. Njegovi životni prioriteti su veoma jednostavni: ubiti Batmana i terorisati stanovništvo Gotham Citya.

Jedna od opcija za rešavanje borbene situacije: Skok na krovni prozor i razbijanje stakla dok je protivnik ispod njega

POSION IVY

Žena-biljka, nekada priznata botaničarka koja je u labolatorijskoj nesreći doživela spajanje sopstvenih gena sa genima otrovnog bršljana. Ima pakleni plan da uništi čovečanstvo koje predstavlja pretnju za njeno cveće i travicu.

skim puškama biće prilično fatalan, ali šunjanje, brzo prebacivanje sa zida na zid, hvatanje pojedinačnih protivnika i senke i njihovo onesposobljavanje jesu način da iz svake situacije izađete kao pobednik. Najbolja strana akcije u igri je umešno projektovano okruženje koje Batmanu služi kao sveprisutno i najjače oružje za borbu, što u sprezi sa specijalnim detektivskim vizuelnim modom nudi različite načine za izlazak na kraj sa svakim problemom. Batmanov "Detektivski mod" jeste visokotehnološka vizuelna alatka za analiziranje okruženja, koja podseća na pogled iz očiju Terminatora, sa pokazivačima i statistikom ključnih objekata i likova u okolini. Gledajući svet iz ovog moda, bićete u stanju da pratite pokrete protivnika kroza zidove (i vidite da li su naoružani ili ne), da lakše osmotrite hot-spotove koje možete iskoristiti za kretanje i prebacivanje (nalik na zidne ornamente); detektivski mod vam omogućava da vidite strukturno slabe elemente nivoa (zidove koji se mogu uništiti eksplozivnim gelom, recimo), da se lakše snađete u mraku i okolini prepunoj detalja izdvojite ono što je zaista bitno.

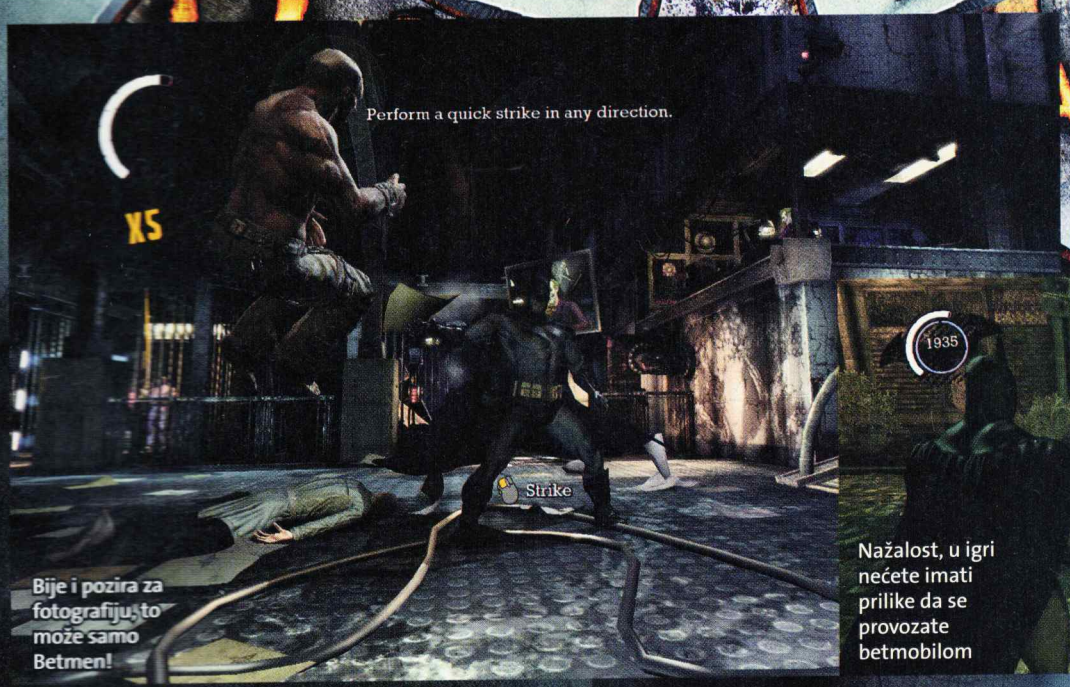
Borba u igri, čija će vas jednostavnost možda odbiti u početku, zapravo je osmišljena na potpuno

Detektivski mod, u kome su zatvorski stražari prikazani kao plavi kosturi

"Spirit of Arkham" su hronike osnivača zatvorske bolnice Arkham koje otključavate nalaženjem tabli sa simbolom bube

HARLEY QUINN

Bivša medicinska radnica Arkham Asyluma, koja je trebalo da izleči Jokera psihoterapijom. Jadnoj devojci ovaj iscereni monstrum se uvukao po kožu, doveo je do ludila i naposletku uzeo pod svoje.



Bije i pozira za fotografiju, to može samo Betmen!

Nažalost, u igri nećete imati prilike da se provozate betmobilom

genijalan način. Umesto komplikovanih sistema komboa i potrebe za pamćenjem desetina kombinacija tastera na džojpedu, kompletnu akciju, pesničenje i nogatanje Batmana kontrolisaćete pomoću dva tastera za napad i odbranu. Svaki uspešan udarac plasiran u telo protivnika podiže automatski kombo brojač, čije veće vrednosti donose sve spektakularnije poteze koje naš heroj izvodi: umesto pesnice u glavu ili noge u stomak, naš šišmiš će plesati preko ekrana, skakati sa kraja na kraj prostorije i nabadati zlikovce na vrlo spektakularan način. Borba je jednostavna (ne i laka), a sistem je toliko skladan da nas čudi kako se niko ovoga ranije nije setio. Boss fajtovi, koje ćete iskusiti nekoliko puta u toku igre, sasvim su druga priča: svaki glavonja zahteva svoj specifični fazon za umlačivanje, ali nijedan fajt nije toliko težan da bi vas demotivisao za daljim napredovanjem.

Kao i svaka polunelinearna akciona igra, i Batman: Arkham Asylum poseduje ogroman opcioni sadržaj, u ovom slučaju izveden u formi Riddlerovih zagonetki koje ćete sakupljati zarad oktljučavanja albuma sa junacima Batmanovog sveta i zbog priliva iskustvenih poena za kupovinu unapređenja za gedžete. Ovi arfekakti, što dolaze u formi upitnika ili trik-fotografije koju je potrebno izvesti u detektivskom modu, raširkani su po svim uglovima Arkham ludnice: neki će vam biti nadohvat ruke, dok ćete se za druge dobrano pomučiti da ih nađete. Skupljanje Riddlerovih upitnika otključava i posebne "Challenge" modove, izdvojene iz osnovne kampanje, pa ćete za zadatak najčešće imati borbu ili šunjanje/eliminaciju uz vremensko ili neko drugo ograničenje. Najbolja stvar celog sistema jeste to što se ne završava kada igru kompletirate u Story modu: kada Jokera konačno spakujtete tamo gde pripada, moći ćete da do milje volе i bez ometanja protivnika da istražite Arkham i namaknete skor od 100% kompletiranja igre.

Batman: Arkham Asylum

ŽANR:	akciona igra
IZDAVAČ:	Eidos Interactive
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	25. avgust
PLATFORME:	PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI:	CPU 3 GHz, 1 GB RAM, 256 MB grafička, 9 GB HD

+ Sve! Grafika, zvuk, ideja, izvođenje... Igra zaslužuje zlatnu medalju u svim kategorijama.

– Hmmm... Ovde se traži oštriji kritičar...

GRAFIKA: Odlična u svakom pogledu: ubedljivi enterijer Arkham ludnice, sjajna animacija Batmana i Jokerovih henčmena, vrlo pregledan detektivski mod... 5

GAMEPLAY: Funkcionalan sistem kontrole, savršeno jednostavna, ali vrlo funkcionalna borba, Batmanovi gedžeti i akrobacije igru čine simfonijom kvaliteta 5

ZAKLJUČAK: *Verovatno najbolja igra sa superherojem u glavnoj ulozi i najozbiljniji kandidat za igru godine* **5**

Tekst: Stojan Karamatijević

Robin je zalutala na groblje ili možda i nije?

The PATH

APSTRAKTNA I INTERAKTIVNA VERZIJA CRVENKAPE

Zaista čudi podatak da se niko do sada nije setio da u video igri eksploatiše tako poznat lik kao što je Crvenkapa. Razvojnom timu Tale of Tales upalila se lampica i na svoj, pomalo čudan, način dočarali su nam svoje viđenje ove junakinje poznate bajke u najnovijoj interaktivno-psihološkoj avanturi The Path.

Igra počinje odabirom jedne od šest crvenkapastih sestara, a svaka od njih ima razvijen svoj lični identitet. Mala Rose mirno sedi na stolici i srećno mazi belog zeca, dok njena starija pogrbljena sestra Ruby pati od problema odrastanja. Svaka od njih preći će svoj "put" noseći svoja sećanja o avanturi koja tek treba da joj se desi. Na igraču je da odluči koja od njih će zgrabiti korpu i krenuti u pronalazak puta do bakine kuće. Korpica ima samo simboličnu ulogu i ona u igri ustvari predstavlja sećanja koje će devojka pokupiti tokom avanture.

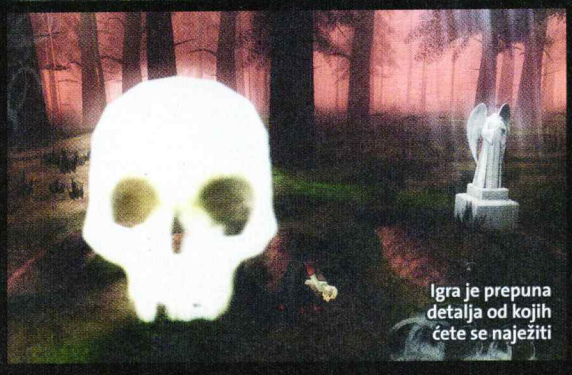
Iako igrači mogu jednostavno da prate belu liniju kako bi na najlakši i najbrži način stigli do bakine kuće, ispostavlja se na kraju igre da se ovaj put tretira kao neuspeh. Vaš cilj jeste ustvari da pronađete vuka, koji je sakriven negde u dubinama šume. Skretanje sa puta, uprkos maminim savetima, omogućava devojčici da istražuje strašni svet i memoriše uspomene u svojoj korpi. Lutanje šumom jeste pomalo jezivo, ali je kreirano da bude takvo. Ukoliko idete ravnom linijom, verovatno ćete doći do cilja, ali ćete propustiti život... i sve ono dobro i loše što on donosi.

Pored uspomena, devojčica može sakupljati i cveće. Šest cvetova u košarici doneće joj nagradu u vidu nove odrednice u šumi koja će je na kraju svakako dovesti do vuka. I u ovom slučaju vuk je samo simbol i to simbol slabosti. Svaka devojčica ima svoga "vuka" koji može biti dramatičan, ali i skroz smešan. Na vama ostavljamo da pronađete svoga vuka...

Pošto ste pronašli vuka, naći ćete se u bakinoj kući. Odavde igra prestaje da bude apstraktna istraživačka avantura i prerasta u još apstraktniju arkadu u kojoj treba da navodite devojčicu po sobama. Sve što vi možete da uradite jeste da određujete tempo i da je vodite u koju će sobu devojčica kročiti dok ne pronađete svoj cilj. Otkrićete sami koji je.

Iako je ovu igru potpisao maleni tim, vizuelni elementi su zadivljujući. Dramatično osvetljenje uz korišćenje naprednih svetlosnih efekata kroji fantastične scene koje deluju pomalo sablasno, ali i navodi vas na istraživanje. Za napetu atmosferu zadužena je i odlična audio komponenta koja se integriše u zavisnosti od situacije. Dok će vrisci i proganjajući soprani označavati uspomene od kojih će vam se lediti vam krv u žilama, dečiji vokali praćeni klavirskim bravurama uliće vam osećanje sigurnosti i spokoja. Dok se ne pojavi vuk!

Rose pronalazi bunar koji krije veliku tajnu


Igra je prepuna detalja od kojih ćete se naježiti

The Path

ŽANR: horor avantura
STUDIO: Tale of Tales
BROJ IGRAČA: 1
IZDAVAČ: 18. avgust
PLATFORME: PC | X53 | 360 | Wii | PS2 | NDS | PSP
ZAHTEVI: Pentium IV na 2,4 GHz, 1 GB RAM

+ Sveža ideja. Interaktivnost i neuobičajena atmosfera. Fantastični vizuelni elementi.

− Problemi u navigaciji. Nije za svakog.

GRAFIKA: Stilizovana grafika uz korišćenje dinamičkog osvetljenja sa bogatim koloritom. 4

GAMEPLAY: Igra se kao obična avanturica. Nemoguće je da pogrešite ili da doživite game over. 4

ZAKLJUČAK: *Ako imate malo vremena da izdvojite za ovu nesvakidašnju igru, vratiće vam se višestruko.* **4**

Stealth odelo ti neće pomoći, mala glavata nakazo!

Mini-nuklearka, penicilin za tvrdog vanzemaljskog kapetana

FALLOUT 3: MOTHERSHIP ZETA

Finalni Fallout 3 download content: grafički prelepo dizajnirano razočaranje

Fallout 3: Mothership Zeta konstruisan je oko lajtmotiva koji se kroz Fallout univerzum provlači od prvog dana. Glavati Grey vanzemaljci, "easter egg" prethodnih igara koje ste sretali u formi slučajnih susreta u divljni (srušeni UFO), koristili su njihovo oružje sa vrlo ograničenom muncijom (Alien Blaster) konačno izlaze iz ilegale u poslednjem DLC-u za Fallout 3. Primajući misterioznu radio poruku, otići ćete na date koordinate u capital wastelandu (kao i u četiri prethodna DLC-a), gde će vas sačekati interesantan prizor: srušeni, ali kompletno sačuvani leteći tanjir koji emituje poziv za pomoć. Pre nego što shvatite šta vam se dešava, obasjaće vas plava svetlost i naći ćete se u orbiti Zemlje. Tačnije, na operacionom stolu vanzemaljskog svemirskog broda, okruženi alien naučnicima koji vam u telo guraju sonde zabrinjavajućeg izgleda...

Vaša misija u Mothership Zeti je prilično jednostavna: sačuvati živu glavu i pronaći način za povratak na Zemlju. U tome će vam pomoći nekoliko živopisnih sap(u)atnika, likova koji su poput vas gurali nos tamo gde mu nije mesto. Svemirski brod, koji se sastoji od nekoliko povezanih paluba, po formi podseća na galeriju uskih hodnika iz neke SF pucačke igre, i kao takav predstavlja potpuno drugačije iskustvo od prostrane močvare Point Lookouta, prethodnog DLC-a koji je postavio nove standarde za kreaciju plaćenih mini-ekspanzija. Mothership Zeta je potpuno linearan, podsećaju na SF verziju Operation Anchoragea, prvog Fallout 3 DLC-a koji nije izazvao preterano oduševljenje igračke baze. Odrađujući nekoliko povezanih zadataka, kompletan sadržaj Zete iscrpećete za maksimalno tri sata, vratiti se na Zemlju i nastaviti da bauljate radioaktivnom pustarom. Mothership Zeta ne donosi opcione questove, osim mogućnosti da obavljate zadatke na različitim brodskim palubama proizvoljnim redom: svaka dublja naznaka nelinearnosti, elementa zbog kojih ljudi vole Fallout igre, ovde je ubijena od prvog momenta. Neprijateljski AI je začuđujuće loš: alieni, koji bi po definiciji trebali da budu superopasni i superinteligentni, u borbi se ne ponašaju iole inteligentnije od škorpiona ili raidera.

Nove energetske pucaljke koje ćete iščupati iz zgrčenih vanzemaljskih šaka predstavljaju najbolje primerke ubojnih sredstava u igri, što vam može pružiti značajnu motivaciju da kupite i odigrate ovaj DLC. Dodatnu municiju za iste možete dobaviti povratkom na svemirski brod: posle kompletiranja osnovnog questa, likovi koji su vam pomogli u tamanjenju aliena ostaju u orbiti (gde se možete vratiti klikom na radio-far koji ostaje na mestu srušenog UFO-a koji vas je uvukao u celokupnu frku), a prostim razgovorom sa njima dobićete razumnu količinu municije.

Sve u svemu, Mothership Zeta predstavlja vrlo neadekvatan kraj Fallout 3 odiseje. Umesto da napravе nešto što bi u sećanju fanova ostalo urezano kao šlag na torti, Bethesda je krenula linijom manjeg otpora i ponudila zbrzani, neinspirativni i izuzetno kratki poluproizvod.

Fallout 3: Mothership Zeta

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: Bethesda Softworks
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 3. avgust 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSZ NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6600

\+ Interesantna ideja i originalno okruženje, nova i moćna oružja

\- Totalno linearni sadržaj, glupi protivnici, nedostatak opcionih questova...

GRAFIKA: Svemirski brod poseduje potpuno novu biblioteku objekata i tekstura, potpuno drugačiju od postnuklearnog sveta Capital Wastelanda... 5-

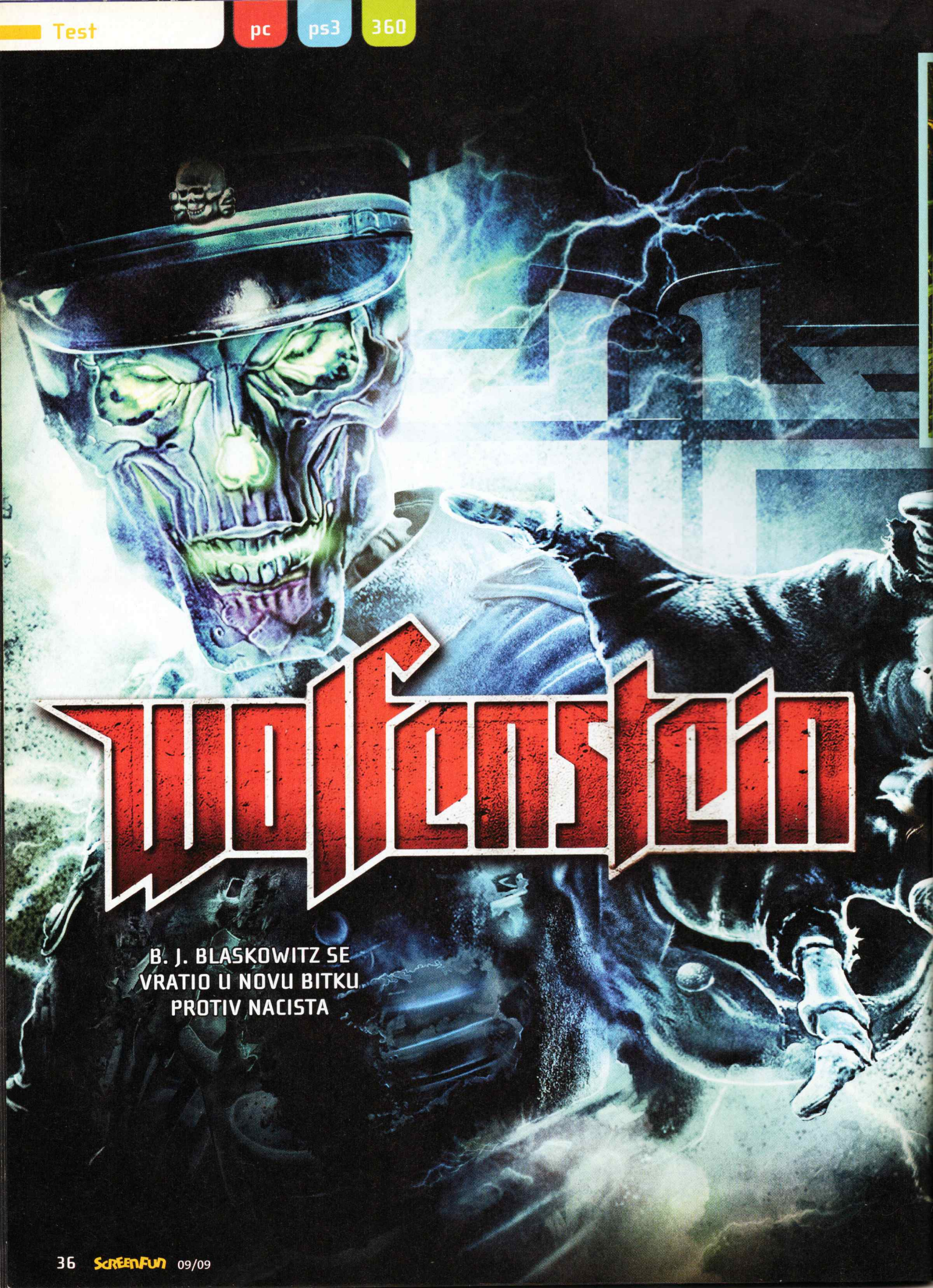
GAMEPLAY: ... ali izvedenu u formi jednog orgomnog hodnika! Totalno je linearan, i kao takav bode oči igračima koji su od kraja odiseje očekivali nešto spektakularnije. 3+

ZAKLJUČAK: *Posle sjajnog Point Lookouta, stvarno ne znamo zašto je Bethesda odlučila da na bis izađe sa SF verzijom Operation Anchoragea.* 4-

Tekst: Stojan Karamatijević

Za civilizaciju koja putuje svemirom, greysi su iznenađujuće glupi u borbi

Predivan pogled na radioaktivne ruševine naše planete



Wolfenstein

B. J. BLASKOWITZ SE VRATIO U NOVU BITKU PROTIV NACISTA

Vial mod je prepun čudnih letećih stvorenja uz čiju pomoć možete da spržite protivnike

Zadatke ćete u free-roam gradiću

Ovde postoji jedna začkoljica koja će vam vrlo lako uzeti život, ali nećemo reći koja :)

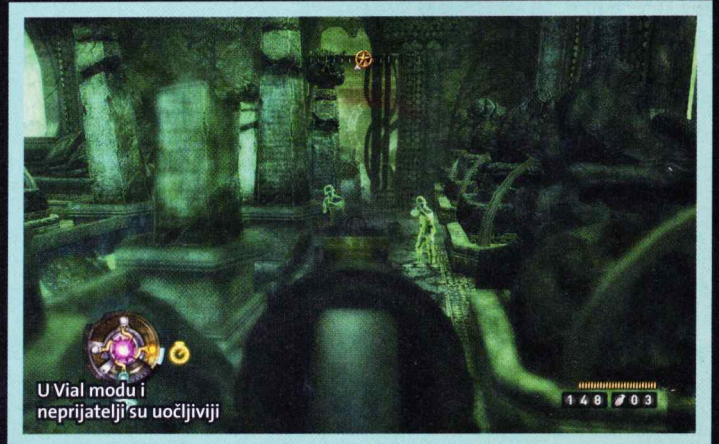
Protivnici imaju i odbrambene taktike; ovde predlažemo da prvo ubijete onog ćelavog

...a počelo je tako obično; okršaji sa nacistama

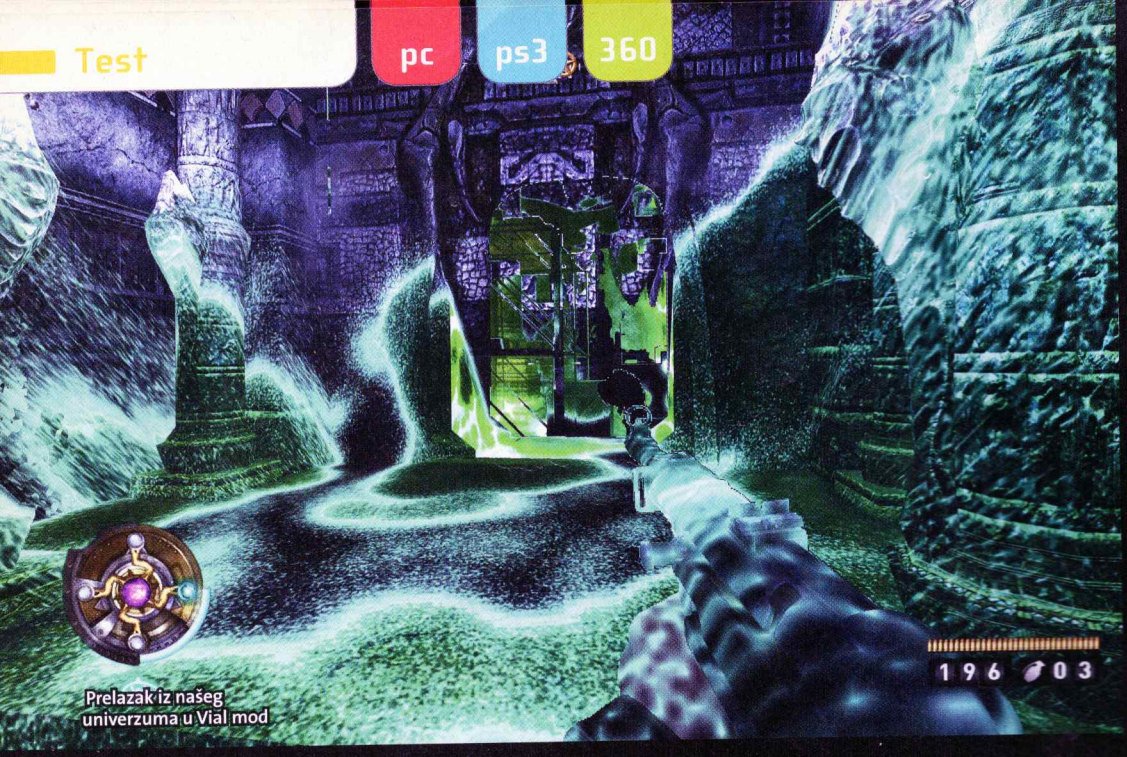
Wolfenstein 3D je izašao pre 17 godina i, kao što verovatno znate, zaslužan je za popularizaciju žanra pucačkih igara iz prvog lica. Iako nije bio prvi naslov koji je koristio FPS sistem, mnoga kasnija ostvarenja, uključujući Doom i Quake snažno su se oslanjala na njegovo izvođenje. Od tada, pa do poslednjeg nastavka (Return to Castle Wolfenstein), prošlo je dosta vremena i promenilo se dosta toga. Zato nas je veoma interesovalo šta će najnovije izdanje Wolfenstein franšize imati da ponudi ovog puta i kako će se prilagoditi današnjim trendovima.

Jedna od glavnih specifičnosti ovog serijala u odnosu na sve ostale igre smeštene u četrdesete godine prošlog veka jeste to što priča obiluje pregršt elemenata naučne fantastike i alternativne prošlosti. Ovog puta, glavni junak dolazi u gradić Isenstadt kako bi sprečio nacistički pokušaj da pomoću mističnih artefakata i sile iz druge dimenzije, pod nazivom Black Sun, kreiraju novo superoružje i sa lakoćom potuku saveznike. Slažemo se da scenario nije originalan, ali ako ste igrali nekog od prethodnika, znaćete da to nikada nije bila jača strana Wolfensteina. Realno, radnja ipak zaslužuje prelaznu ocenu, ali bi Raven i id Software kao razvojni timovi, morali da dobiju kritike kako bi se više potrudili u budućim ostvarenjima.

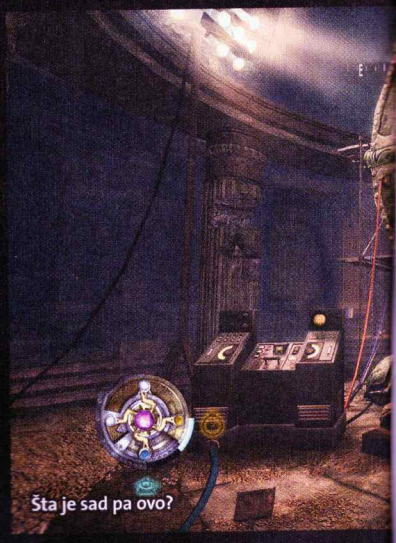
Samo izvođenje je malo drugačije od onoga što smo imali priliku da vidimo do sada. Konvencionalno oružje iz pomenutog perioda vrlo brzo će biti zamenjeno egzotičnijom varijantom, pomoću koje ćete moći da pretvarate neprijatelje u prašinu. Upotreba ovog specijalnog arsenala na običnim vojnicima vam daje veliku prednost, ali su baš zbog toga u igru ubačeni i protivnici sa supermoćima, kao i džinovske kreature koje je naporno i predstavljati. Sve naoružanje može da se nadogradi kupovinom delova (prigušivači, veći šaržeri, optika, municija) u prodavnicama na koje ćete nailaziti između misija. Interesantno je da se taj deo igre odvija u malenom free roam svetu, koji vam jedini daje makar površan utisak otvorenog okruženja, jer su sami nivo potpuno linearni. Obrt u dinamici će se desiti kada dođete u posed medaljona koji će vam dozvoliti da se nađete u prostoru iz-



U Vial modu i neprijatelji su uočljiviji

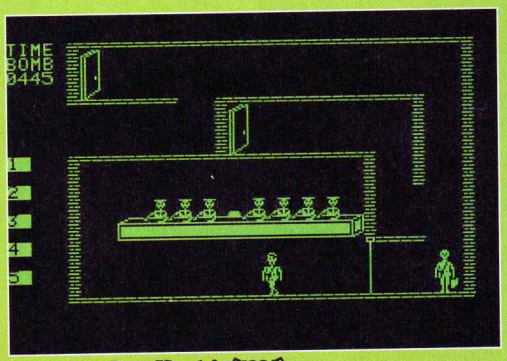


Prelazak iz našeg univerzuma u Vial mod


Šta je sad pa ovo?

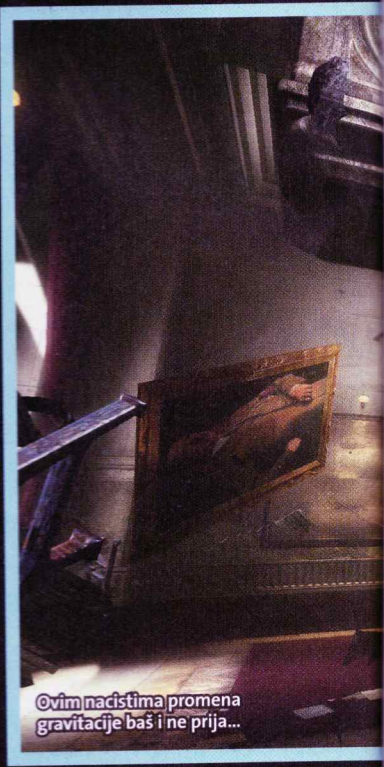
WOLFENSTEIN PRE WOLFENSTEINA

Davne 1981. na tadašnjim računarima (Apple II, PC, Atari 400/800, Commodore 64) pojavio se Castle Wolfenstein, naslov koji će dosta kasnije poslužiti kao direktan uzor "id Softwareu" za njihov FPS prvenac. Svojim revolucionarnim idejama ova igra ostavila je neizbrisiv trag, najviše zbog toga što je predstavila koncept šunjanja, koji su kasnije proslavili Metal Gear Solid, Hitman i Splinter Cell. U samoj igri korišćeni su semplovi govora što je za taj period bilo ravno čudu, iako se radilo o svega nekoliko nemačkih reči. Tri godine kasnije, svetlost dana ugledao je i nastavak Beyond Castle Wolfenstein, koji je imao slično izvođenje, ali i dosta poboljšanja i novih zvučnih efekata.



Beyond Castle Wolfenstein (1984) - početak Wolfenstein sage

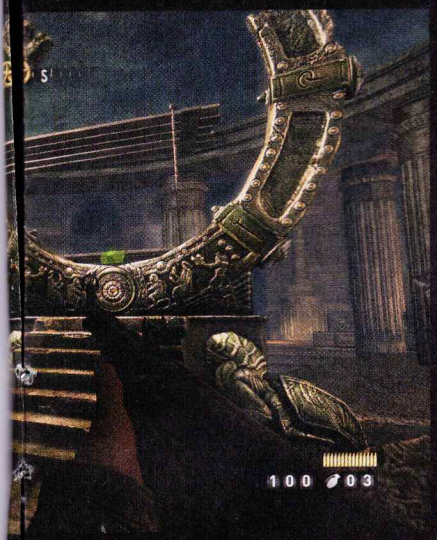
Wolfenstein 3D (1992) - rodonačelnik FPS žanra


Ovim nacistima promena gravitacije baš i ne prija...

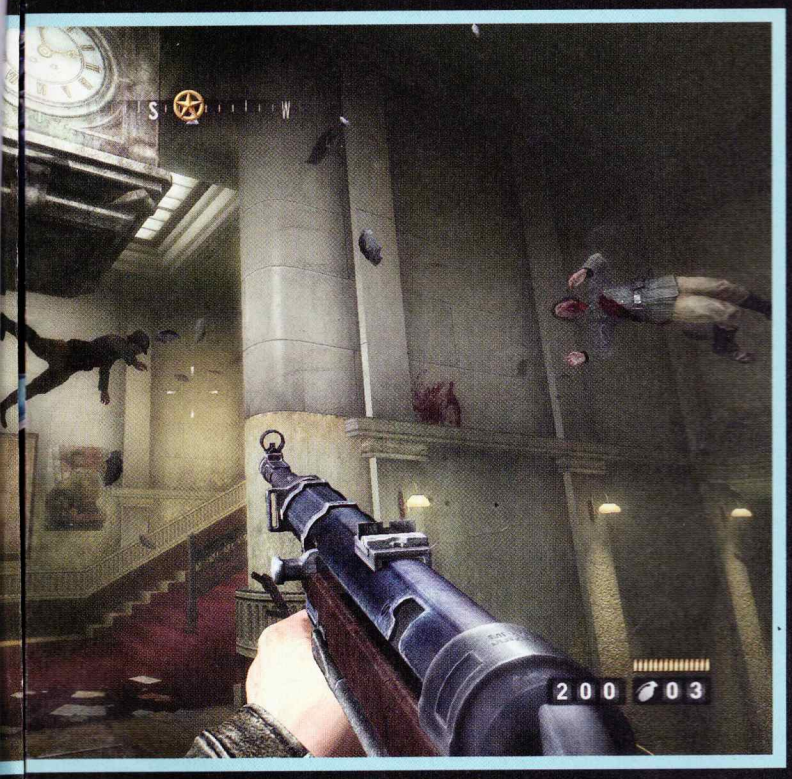
Nije tako opasan kao što izgleda

među dve dimenzije, nazvanom Vial. Talisman dozvoljava korišćenje mistične sile i samim tim omogućava da postanete veoma brzi, da usporavate vreme, koristite štit ili dajete dodatnu ubojitost vašem naoružanju. Korišćenje ovih sposobnosti biće vam neophodno za prelazak pojedinih delova kampanje, dok će u ostalim situacijama one biti samo (velika) pomoć. Ceo koncept pomalo podseća na Crysis, ali ima sopstveni šmek.

Wolfenstein je prepun malih nedostataka koje ne bismo želeli da vidimo, jer vremenom počinju da iritiraju. Inteligencija protivnika, iako solidnog kvaliteta, ima i svoje neslavne momente. Određen broj akcija vaših neprijatelja je skriptovan i oni će ih se slepo držati čak i kada



Očigledno da Blaskowitz nije još prošao ovuda



Korišćenje amajlije je neophodno za prelazak pojedinih delova igre

Dodatni kristal na talismanu podrazumeva dodatne moći

ste ispred njih, ali ćete dobar deo igre leteti u vazduhu od bombe koju ni sami nećete znati ko vam je i kad bacio. Pojedini momenti su preteški, a glavni junak nije naročito izdržljiv, pa očekujte i često učitavanje poslednjeg checkpointa. Povrh svega toga, igra je poprilično kratka i moguće je preći za oko šest sati, što je malo čak i za današnje standarde.

Grafički, Wolfenstein nema bogzna šta da ponudi. Upotrebljeni engine je sad već veoma zastareo (originalno korišćen za Doom 3), pa iako je razvojni tim uspeo je da izvuče maksimum iz njega, to nije dovoljno da se približi najkvalitetnijim igrama ovog žanra. Modeli likova su mogli da budu kvalitetniji, kao i njihova animacija, a sam prelaz u Vial mod doneće usporenja i na najsnažnijim konfiguracijama. Sa druge strane, na zvučnu podlogu nismo imali nikakve zamerke i sa kvalitetnim setom zvučnika vrlo lako će vas približiti dešavanju na ekranu.

Mod za više igrača poseduje samo tri režima rada i to: Team Deathmatch, Objective i Stopwatch. Pored toga, u svakom od njih imaćete izbor neke od tri klase (vojnik, bolničar i inženjer) čime će se i vaša funkcija u određenoj rundi menjati. I pored svih mana i nedostataka vezanih za manjak tipova mečeva i mapa, online mod je dovoljno interesantan i najverovatnije ćete provesti dosta vremena uz njega.

Doneti konačan sud o Wolfensteinu nije nimalo lako. Priličan broj mana navodi da je reč o prosečnom izdanju, ali u njemu ipak ima dovoljno zabavnog sadržaja kojeg bi bilo šteta propustiti, makar ako ste ljubitelj žanra.

Wolfenstein

ŽANR: FPS

IZDAVAČ: Activision

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 14. avgust 2009.

PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: Pentium IV na 2,4 GHz, 1 GB RAM

+ Intenzivna i interesantna akcija, kao i borbe sa glavnim neprijateljima, kreativna oružja i Vial moći.

– Kratak singleplayer, grafički endžin ne izgleda najlepše, priča izlizana, na momente frustrirajuće teška igra.

GRAFIKA: Zastareli endžin koji je velikim umećem autora doveden do vrhunca, što ipak nije dovoljno da ne bude ispod današnjih standarda. 3+

GAMEPLAY: Jednom kada krene akcija prikovaće vas uz ekran, ali postoji mnogo sitnica koje će vas nervirati. 4

ZAKLJUČAK: *Od utemeljenja žanra 1992, pa do danas, avanture B.J. Blaskowitza uvek su uspevale da nas zabave, što je i ovog puta slučaj, iako žalimo što naslov nije malo ispoliraniji i duži.* 4

Tekst: Nikola Dolapčev

pc 360

RAVEN SQUAD

OPERATION HIDDEN DAGGER

KOMBINACIJA PUCAČINE I STRATEGIJE ZA IGRAČE SA VRLO NISKIM KRITERIJUMIMA

Ptičja perspektiva je zgodna za manevrisanje u urbanom lavirintu

Svetislav Golubović-Mitraljeta

Raven Squad, kombinacija pucačine iz prvog lica i jednostavne real-time strategije, jedna je od retkih igara za koju možemo reći da je nesporno i univerzalno loša, što je ocena koja stoji u oštroj protivteži sa reklamom koja potencira "revolucionarni hibrid strategije i akcije". I pored osnovne ideje koja ima potencijal, svi bitni elementi igre urađeni su na potpuno neadekvatan i niskobudžetan način, tvoreći igru koja može da se svidi samo totalnim početnicima ili igračima koji nemaju nikakav kriterijum kvaliteta.

Plaćenički odred, brazilska džungla, akcija koja polazi naopako, komandosi koji su ostavljeni na cedilu... Početna ideja koja inspiraciju crpi iz nekoliko desetina akcionih filmova najviše podseća na film "Predator" u kome vas ne juri Predator već naoružana paravojska. Vaša mala ali odabrana ekipa ima za zadatak da pobegne iz kotla građanskog rata u džunglama Amazonije, boreći se sa snagama lokalnog paravojnog komandanta. "Režija" i scenario igre su, u nedostatku boljeg izraza, čisti krpež nekoliko klišea koje u pojam ubija neverovatno amaterska gluma u filmskim sekvencama što presecaju desetak linearnih misija. Glasove i glumu komandosima i likovima pozajmili su sami programeri, tako da možete da pretpostavite na šta ovo liči: piskavi glasovi, totalni amaterizam, apsolutna neubedljivost... Do samog kraja igre, do kojeg će vam trebati ne više od četiri sata, nećete ukapirati poentu cele zavrzlame, ali će vas sigurno zaboleti glava od gluposti koja kao da je izašla iz dramske sekcije srednje mašinske škole.

Kao što smo naglasili, mešanje pucačine i strategije jedna je od retkih dobrih strana Raven Squada, makar sa strane uspešnog otelovljenja solidne ideje. Promena perspektive iz klasičnog FPS pogleda na RTS perspektivu trenutna je i glatka: pritiskom na razmaknicu, kamera se šalta sa nišana na ptičji pogled sa visine od desetak metara, u okviru kojeg možete osmotriti bližu okolinu, videti gde se nalaze ušančeni protivnici i izdati naređenja za pokret, napad ili odbranu. No, igra je toliko laka, protivnici su toliko neefikasni i glupi da igru možete završiti bez ikakvog kalkulisanja sa upotrebom običnog i specijalnog oružja: trošićete sekundarno dok imate municije, preći na primarno dok ne nabasate na sanduk za dopunu. Štedeli ili ne, protivnici će padati kao snoplje posle nekoliko metaka u stomak, bez preterane opasnosti za vašu ekipu koja po čvrstini stoji negde između tenka i bojnog broda.

Grafički aspekti igre i "dodatna oprema" spadaju u kategoriju kvaliteta koja je bila moderna pre nekih četiri godine: isprane teksture i objekti sa golim minimumom detalja, loša animacija i bezvezno senčenje neće oduševiti nikoga, osim igrača sa zastarelim računarima i problemom da poteraju igre iz ove ili prošle godine. Sve u svemu, igra je totalni promašaj i kao takva ne zaslužuje ničije slobodno vreme, a pogotovo ne tvoje, slavni čitaoče ScreenFuna!

Ako vam roknu kolegu, pridite mu, pritisnite Q i posle nekoliko sekundi biće ponovo u akciji

Raven Squad

ŽANR:	FPS/RTS
IZDAVAČ:	Atomic Motion
BROJ IGRAČA:	1-2 (co-op)
TERMIN:	25. avgust 2009.
PLATFORME:	PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
SISTEM:	CPU 3 GHz, 1 GB RAM, GeForce 7800

+ Uhmmm...

– Zastarela grafika; užasna gluma u filmskim sekvencama. Previše laka i previše kratka igra!

GRAFIKA: Minimalni nivo detalja, isprane teksture, uske stazice kroz nivoe oivičene nevidljivim zidovima... 3-

GAMEPLAY: Slobodno šaltanje između pucačke perspektive i rts kontrole zvuči kao sjajna ideja, ali je potpuno nepotrebno. 2-

ZAKLJUČAK: *Niskobudžetna katastrofa u kojoj se naziru tragovi dobre ideje.* 2

ComTrade SHOP

PS3™
PlayStation 3

Šta radi? Samo... SVE!

39.990

Spisak Shopova

- **Golsvortijeva 38** - Beograd;
- **UŠĆE Shopping Center** - Bulevar Mihajla Pupina 4, Novi Beograd;
- **TC Delta City** - Jurija Gagarina 16-16a, Novi Beograd;
- **TC Merkator** - Bulevar umetnosti 4, Novi Beograd;
- **TC Merkator** - Bulevar oslobođenja 102, Novi Sad

www.comtradeshop.com

THEATRE OF WAR 2
AFRICA 1943

FINALE SUKOBA NA BOJIŠTU SEVERNE AFRIKE IZ PERSPEKTIVE AMERA, BRITANACA I NEMACA

Nagazna mina, jedan tenk i nekoliko prašinara manje...

Američki protivavionci rokaju Štuke sa Boforsa

Kada vam protivnik otkine gusenicu na poslednjem tenku, sve veoma brzo biva gotovo...

Posada nemačkog tenka ima prilično goruć problem...

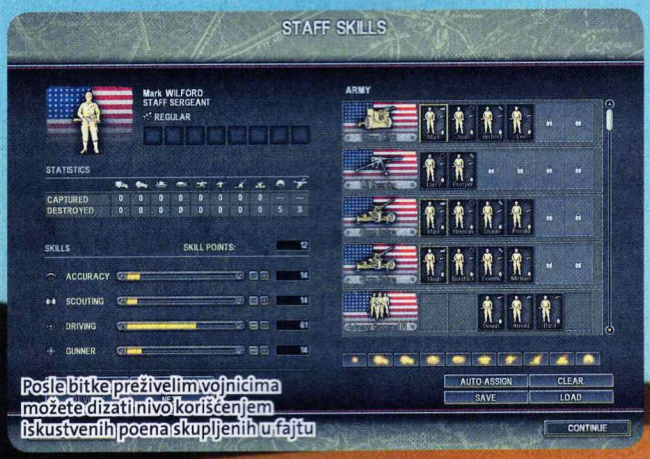
Theatre of War 2: Africa 1943. jeste istorijski autentična real-time strategija koja obrađuje finiš severnoafričke kampanje u Drugom svetskom ratu. Priča počinje iskrcavanjem Amerikanaca u Maroku, ali je sada dopunjena napredovanjem Britanaca iz Egipta i Libije. To je nemačko-italijanski kontingent ostavilo u sendviču koji su savezničke snage pojele u nekoliko krupnih zalogaja, čime je zaboden prvi ekser u sanduk nacističke Nemačke. Igrači koji su bežali sa časova istorije, ili naprosto ne haju za verodostojnost ovakvog tipa, grdno bi pogrešili kada bi ovu igru svrstali u "zamorno-štrebersku" kategoriju: Theatre of War 2 neće vam nabijati istoriju na nos, već će je dozirati u količini koja je minimalno potrebna za uživanje u impresivnim real-time bitkama iz tog perioda.

Dve savezničke i jedna Nemačka kampanja sastoje se od različitog broja fiksnih misija, koje obrađuju delove ove kompleksne ratne operacije kada su dotične snage izvojevale pobedu. Ovo znači da ćete; vodeći Nemce, imati priliku da iskusite početne pobede nad neiskusnim Amerikancima neposredno posle iskrcavanja, bez mogućnosti da prekrojite istoriju i da isterate saveznike sa ovog operativnog područja. Theatre of War 2: Africa 1943. je RTS u kome nema skupljanja resursa i proizvodnje jedinica u fabrikama, ali pre svake bitke imaćete priliku da donekle izmenite predefinisane snage koje vodite u borbu, u skladu sa ograničenim komandnim budžetom i limitom za oklopne jedinice i pešadiju. Dakle, nećete moći prosto da "prodate" sve pešadince i pokupujete tenkove, već ćete u manjoj meri moći da utičete na sastav raspoloživih snaga. Sve misije u igri, bez obzira na stranu, spadaju u jednu od dve (logične) kategorije: napad i odbranu, od kojih je prva po pravilu znatno teža od druge. Tipičan napadački scenario podrazumeva duboko ušančenog protivnika, koji će početi da vas poliva vrelim olovom pre nego što shvatite odakle dolazi paljba. Iako je ovo prilično realno, u igri predstavlja najveći kamen spoticanja: nema ničeg lakšeg nego ostati bez tenkova u prvih nekoliko minuta igre (ili sa tenkovima kome artiljerija sa drugog kraja mape odvali gusenice), što podrazumeva učitavanje pozicije i novi početak. Element koji

ovde fali jeste borbeno izviđanje, ali ono se donekle može ostvariti lakim oklopnim vozilima ili motociklima koji su previše ranjivi na paljbu. U globalu, uspeh u napadačkim misijama zavisiće od vašeg strpljenja, odnosno od volje da pet ili više puta startujete svaki scenario i steknete nekakvu sliku o protivničkim pozicijama.

Loše strane istorijske autentičnosti bitaka, od kojih se intenzitetom izdvaja nemogućnost popravke tenkova i vozila i dopuna njihove municije, kompenzovane su totalnim realizmom pri upotrebi jedinica. Igrač koji zna da razlikuje Panzera 3 od Grant tenka biće u stanju da igra na dobitne osobine snaga kojima raspolaže i da sa slabijom vojskom izvojeva pobedu. Na primer, čak i najslabiji tenk može da desetkuje četu pešadinaca na otvorenom, a dobro postavljen top može da desetkuje sve što promoli nos izvan rova ili na drugi način otkrije svoj položaj. Komandovanje jedinicama, začudo, jednostavnije je od prosečne "neistorijske" real-time strategije i pomalo stoji u neskladu sa realističnošću koja dominira na drugim poljima igre. Jedinicama možete komandovati kretanje ili napad, bez specijalnih finesa (ukopavanje, juriš, gađanje u kretanju i slično), što će igranje omogućiti čak i apsolutnim početnicima.

Britanske odbrambene linije kod Kaserine prolaza



Posle bitke preživelim vojnicima možete dizati nivo korišćenjem iskustvenih poena skupljenih u fajtu

Najlepša, ali prilično sporna strana igre jeste grafika kakva se kod ovakvih igara ne viđa često. Igra naprosto blista detaljima, od kojih su tenkovi i oklopne jedinice ubedljivo najlepši virtuelni primerci svoje vrste (detaljniji su čak i od onih u Company of Heroes: ako ovo nije kompliment, onda ne znamo šta jeste). Loša strana lepote je hardverska cena koju morate da platite: za potpuni ugođaj, igra zahteva moderan računar sa grafičkom karticom koja još miriše na celofan.

Nemačka artiljerija vrši dekoraciju eksterijera u američkoj pozadini

Američki Grant tenk jeste konzerva, ali kada nema ničeg boljeg, dobar je i on

Theatre of War 2: Africa 1943.

ŽANR: RTS
IZDAVAČ: 1C/Battlefront
BROJ IGRAČA: 1-8
TERMIN: 10. jul 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3.2 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6600

+ Grafika izuzetnog kvaliteta; sveprisutna borbena realnost...

– Težina; nemogućnost izdavanja naprednih komandi jedinicama; jeziva hardverska zahtevnost

GRAFIKA: Neverovatno detaljni tenkovi, oklopni transporteri i drugi primerci borbene tehnike dopunjeni su sjajno dočaranim terenima severne Afrike. 5

GAMEPLAY: Situacije kada vam protivnička artiljerija za pola minuta pobije pešadiju ili imobilizuje tenkove su konstantna pojava u igri. 3

ZAKLJUČAK: *Istorijska real-time strategija namenjena vrlo strpljivim igračima sa jakim živcima i još jačim kompjuterima.* 4

ARSENAL

Theatre of War serijal oduvek je krasio impresivan spisak autentičnih borbenih sredstava. Tako je i ovoga puta.

75 mm Infantry Support Gun

40 mm Automatic Gun M1

Pz Kpfw Ausf F1

88 mm FlaK 36

M3A1 Stuart

Pz Kpfw III Ausf N

Tekst: Stojan Karamatijević

SECTION 8

NAUČNOFANTASTIČNA TIMSKA PUCAČINA ZA IGRAČE KOJI OSIM REFLEKSA IMAJU I KEFALO

Posle nekoliko sekundi sprinta vaš lik ubrzava poput meteora

Svi multiplayer entuzijasti kojima su Battlefiled, Counter Strike i Call of Duty 4 odavno dosadili, ali ih igraju po inerciji, učinili bi sebi uslugu kada bi probali online slasti ponuđene u Section 8. Ova SF timska pucačina namenjena je igračima koji od multiplayer okršaja žele nešto više od prostog napucavanja protivničkog tima: potreba za komunikacijom, taktikom i raspodelom uloga u timu igru čini uspešnim predstavnikom gornjeg kompleksnog ešalona multiplayer pucačina. Section 8 je igra koja pored refleksa zahteva i mozak, odnosno, smisao za taktičku upotrebu snaga i opreme koji su na raspolaganju igračima.

Osma oklopna pešadija, elitna jedinica galaktičke imperije Sjedinjenih Američkih Država; već duže vreme bije odsudnu bitku sa separatistima iz organizacije Arm of Orion. Ova borbena grupacija, naučnofantastični ekvivalent marinaca, specijalizovana je za orbitalnu invaziju na planete i postrojenja duboko u neprijateljskoj teritoriji. Zaplet igre, naravno, nema preteranog značaja za multiplayer mečeve, ali njegova razrada kroz kratku single player kampanju daće vam neophodnu dozu uživljavanja u ljude i okruženje bespoštednog galaktičkog rata u dalekoj budućnosti. Kampanja za jednog igrača, koju možete završiti za maksimalno četiri sata, ne predstavlja ništa više od produženog tutorijala, namenjenog za upoznavanje sa obiljem elemenata koje igra nudi kroz prilično pojednostavljene mape.

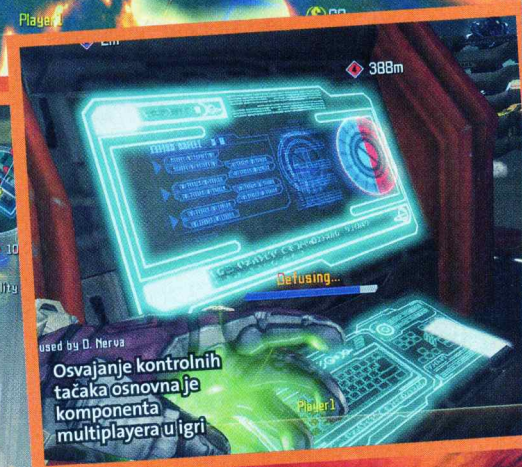
Pravi smisao igre, dakle, jeste timski multiplayer. Section 8 najviše podseća na Battlefield 2142, pre svega zbog koncepta kontrole teritorije zauzimanjem kontrolnih punktova na mapi. Zauzimanjem strateške tačke preuzimate i odbrambene instalacije u najbližem okruženju: mingun automatski topovi, stacionarni raketni bacači, protivavionski turreti i slično, predstavljaju veliku pomoć za zadržavanje osvojenog, ali nikako nisu dovoljni: vešta grupa igrača neće imati problema da "matira" bazu koju brane isključivo automati. To, naravno, znači da bez pažljive koordinacije igrača u napadu i odbrani nećete lako doći do pobede. Svaki igrač se u borbu ubacuje slobodnim padom iz orbite, ali su "drop zone" ograničene postojanjem aktivne protivavionske artiljerije: ovo znači da sletanje u centar neosvojene protivničke baze nikako nije preporučena strategija, što onemogućava raš strategije i pobedu na blic.

Section 8 ne poseduje krut sistem uloga koji postoji u sličnim igrama (inženjer, medic i sl.), već dozvoljava podešavanje oružja i opreme koju nosite u bitku pre i posle "iskrcavanja". Na primer, ako pre početka partije izaberete "Sniper" ili "Recon", predefinisani paket koji se pokaže kao neefikasan zbog protivničke ekipe opremljene kontraopremom, možete ga zameniti za neki drugi borbeni komplet, ili definisati svoj "custom" paket. Da napomenemo: za izmenu morate biti u blizini automatskog "supply" paketa, koje možete naručivati iz orbite, ili osvajati zauzimanjem kontrolnih tačaka. Svaki borbeni komplet sastoji se od primarnog i sekundarnog oružja,

Grupni portret junaka iz single playera

Orbitalno ubacivanje: Skok bez padobrana i naglavačke usred fajta

Teško oklopno odelo je gotovo otporno na paljbu iz običnog oružja



Osvajanje kontrolnih tačaka osnovna je komponenta multiplayera u igri

kao i dva gedžeta (sistem za popravku oklopnog odela, granate i slično). Za guste situacije u napadu i odbrani možete posegnuti za kupovinom dodatne opreme (teško oklopno odelo, autonomni turreti koji se ne mogu hakovati...), za šta koristite novac koji dobijate zarobljavanjem teritorije i ubijanjem protivničkih igrača.

Najbolja osobina, ona koja Section 8 izdvaja od sličnih igara jeste brzina: stiskanjem tastera za sprint, vaš lik će posle nekoliko sekundi ubrzati kao supersonični avion, omogućivši mu da se brzo izvuče sa linije vatre ili da promptno stigne do ugroženog sektora na mapi. Vaše oklopno odelo poseduje i mlazni ranac, koji možete koristiti zasebno (za velike skokove) ili u kombinaciji sa superbrzinom zarad pravljenja impresivnih pirueta i rapidnim premeštanjem u skladu sa taktičkim potrebama. Skakanje i trčanje koriste energiju, koja se automatski popunjava ako neko vreme ne koristite ove osobine. Sledeći interesantni element jeste selektivni energetski štit vašeg odela. On se različito ponaša u zavisnosti od distance igrača koji gađa: snajper sa veće distance skidaće vam shield (kad se potroši, gubićete hit poene), dok će vam bliski pogoci iz pištolja ili sačmare u većoj meri skidati zdravlje. Ovo na vrlo efikasan način balansira blisku i daljinsku borbu i delimično eliminiše mogućnost za kamperske taktike koje vas već godinama dovode do ludila.

Section 8

ŽANR: FPS

IZDAVAČ: SouthPeak

BROJ IGRAČA: 1-32 TERMIN: 4. septembar 2009.

PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, 7800/ATI X1800

\+ Brzina igre, uskakanje u akciju iz orbite, ogroman broj taktičkih opcija u multiplayeru...

\- Minimalni sadržaj za jednog igrača: single player kampanja nije ništa drugo nego produženi tutorial.

GRAFIKA: Odlična i razumno hardverski zahtevna igra; specijalni efekti, nalik na orbitalno ubacivanje su vrlo impresivni. 4

GAMEPLAY: Mogućnost podešavanja borbenog kompleta i kupovine pasivnih pomagala (turreti i slično) svaki online meč čini dinamičnim i različitim od prethodnog. 4+

ZAKLJUČAK: *Odlična timska pucačina koja će vam pružiti mnogo sati zabave u online mečevima.* 4+

Tekst: Stojan Karamatijević

Wii Sport Resort™

JOŠ JEDAN RAZLOG VIŠE DA INVESTIRATE U WII MOTIONPLUS

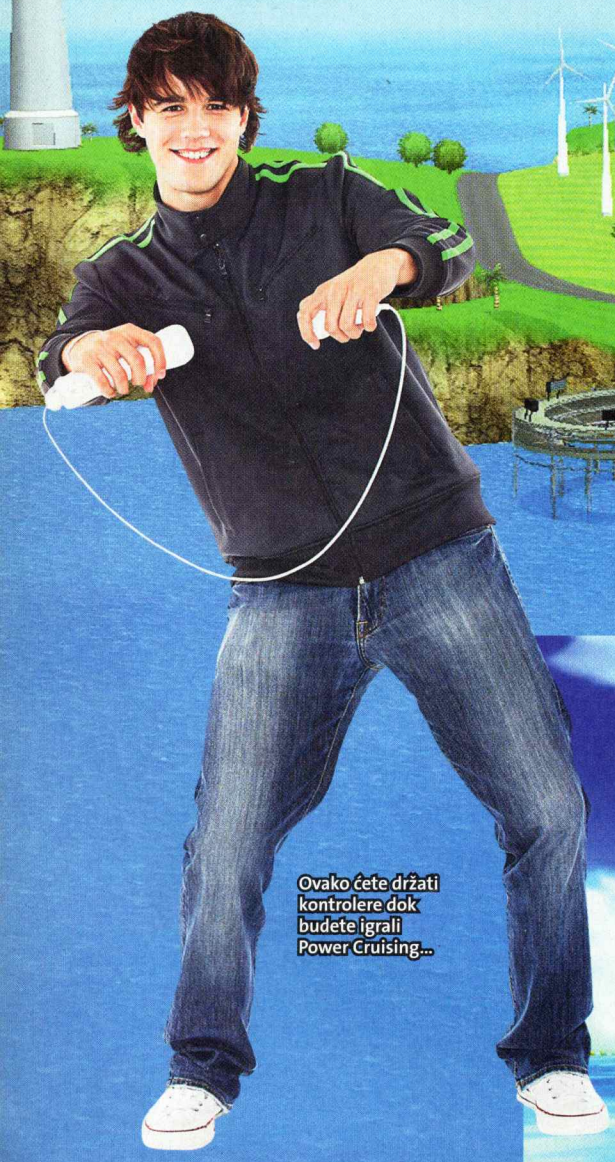
Jedan od najboljih pokazatelja ogromne popularnosti Wii konzole sigurno je Wii Sports, koji je zaključno sa martom ove godine prodat u apsolutno neverovatnih 45,75 miliona primeraka! Bez obzira na siromašan sadržaj i činjenicu da više liči na demo nego na klasičnu igru. Ipak, ovo ostvarenje uspelo je sve da nadoknadi sjajno implementiranim motion sensor kontrolama i jednostavnim gameplayom, posebno privlačnim publici koja do sada nije imala kontakt sa ovom vrstom digitalne zabave.

Wii Sports Resort predstavlja prvi Nintendov proizvod sa podrškom za Wii MotionPlus (pretekli su ga recimo Tiger Woods 10 ili Grand Slam Tennis), ali i prvu igru koja neizostavno zahteva ovaj dodatak. Bez obzira na to što je jedan M+ uključen u samom paketu, multiplayer karakter ovog naslova jednostavno nameće dodatni novčani izdatak.

U odnosu na svog slavnog prethodnika, ovaj nastavak ima još jednu ogromnu prednost, jer igračima nudi neuporedivo više sadržaja. Svih 12 sportova smešteno je na fiktivno WuHu ostrvo (poznato nam je iz Wii Fita), a oni uključuju između ostalog, stoni tenis, golf, kuglanje, biciklizam, sportove u vazduhu i košarku, s tim što se većina njih grana u nekoliko disciplina. Tako se npr. Swordplay sastoji od klasičnog duela (protivnika treba gurnuti u vodu), speed slicea (presecanje raznih objekata, sjajan test refleksa) i showdowna gde se treba probiti kroz stotine Mii likova, tako da vas ne udare više od tri puta.

Ono što može da obraduje sve koji imaju manje od idealnih četiri kontrolera jeste da većina ovih aktivnosti može da funkcioniše i po hot seat principu, a čak je i uloga nunchuka prilično limitirana.

Najbolji način da shvatite koliku prednost donosi unapređeni



Ovako ćete držati kontrolere dok budete igrali Power Cruising...

... koji je nažalost, samo bleda senka Wave Race serijala

Streljaštvo nema dinamiku drugih disciplina, ali je veoma zabavno

Košarka vam definitivno neće držati pažnju na duže vreme

Stoni tenis ima sjajan kontrolni sistem - šteta je samo što ne podržava dublove

Dobro došli na WuHu, rajsko ostrvo na kraju sveta...

upravljački uređaj jeste da isprobate golf ili kuglanje, koje smo mogli da vidimo u prethodniku. Povećana preciznost Wii MotionPlusa značajno olakšava stvari jer omogućava mnogo realnije prenošenje pokreta, čime se (gotovo potpuno) eliminiše njihovo pogrešno tumačenje. Tako npr. stoni tenis dozvoljava da usmeravate lopticu Wiimoteom (u Wii Sports Tennisu, pravac je određivan samo na osnovu toga kada ste je udarili), ali i dodajete spin, mada apsolutno nije jasno zašto ne podržava dublove.

Kada je reč o samim sportovima, oni dosta varijaju po kvalitetu i težini. Neki su vrlo jednostavni i odmah vrlo zabavni (streljaštvo ili mačevanje), dok drugi poput kanua zahtevaju sjajnu koordinaciju između učesnika i kraći period uhodavanja pre nego što ih zavolite. Power Cruising je sigurno najveće razočarenje jer deluje samo kao potpuno očerupani Wave Race (možete da se trkate jedino na vreme), a ni kontrole nisu naročito interesantne. Na kraju, ostaje i veliko pitanje zbog čega ne postoje nekakvi kupovi koji bi objedinili više tipova takmičenja i koje biste, u idealnom slučaju, mogli da kreirate sami. Ovako su sve discipline i dalje potpuno odvojene, na stranu što i u okviru njih ne postoje apsolutno nikakvi turniri - situacija je ista kao kada bi novi nastavak Gran Turisma od opcija posedovao samo single race!

Potpuno očekivano, Nintendo je zadržao prepoznatljivi grafički dizajn koji je krasio originalno ostvarenje, unevši pri tom potpuno marginalna poboljšanja. Slažemo se da se opšto šarenilo na ekranu savršeno uklapa u jednu igru koja praktično definiše termin "casual", ali ne vidimo nijedan razuman razlog zbog čega se nije uradilo gotovo ništa na unapređenju vizuelnih karakteristika. Zvučna komponenta takođe ne odstupa mnogo od svojih korena, pa iako pristaje ambijentu, deluje pomalo siromašno.

Wii Sports Resort je mnogo bolja igra od prethodnika i naslov koji bi zbog bogatstva sadržaja morao da ima daleko duži životni vek. Naravno, sve pod uslovom da imate sa kim da podelite iskustvo.

Brojke (od kojih se vrti u glavi)

Praktično je nemoguće očekivati da Resorts nadmaši uspeh koji je postigao Wii Sports, ali početak prodaje ukazuje da Nintendo ima još jedan megahit. Naime, krajem avgusta je objavljeno da je tiraž igre već prešao cifru od tri miliona (po milion u Evropi, Americi i Japanu)!

Wii Sports Resort

ŽANR: sport
IZDAVAČ: Nintendo
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 24. jul 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 **Wii** PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: 480p, 16:9, Wii MotionPlus

\+ Daleko sadržajnija igra od prethodnika, lepo implementiran Wii MotionPlus...

\- Stoni tenis ne podržava dublove, nekoliko disciplina vrlo brzo dosadi, grafika i zvuk su premalo napredovali.

GRAFIKA: Voda izgleda sjajno, a brzina animacije se ne spušta ispod 60 fps. Ipak, to je opet plaćeno vrlo jednostavnim izgledom objekata. 4-

GAMEPLAY: Wii MotionPlus je u velikoj večini slučajeva iskorišćen na pravi način. Kvalitet sportova varira, ali je generalno veoma dobar. 5-

ZAKLJUČAK: *Mnogo kompletnija igra od prethodnika, iako je i dalje prevashodno namenjena casual publici.* **4**

Tekst: Vladimir Dolapčev

EAST INDIA COMPANY

Ako ste mislili da su se velike globalne kompanije pojavile u 20. veku, promašili ste za samo nekoliko vekova

Kao što se iz samog naslova može zaključiti, tema ove igre jeste začetak globalnih kompanija i trgovine. Igra vas stavlja u ulogu rukovodioca jedne od osam velikih istočnoindijskih kompanija koje su od 17. do 19. veka ostvarivale ogromne profite u trgovini. Sedam od osam ovih kompanija zapravo su i postojale, dok je osma bila neuspešan pokušaj. Svakom kompanijom upravljala je jedna evropska nacija: Engleska, Francuska, Holandija, Španija, Portugalija, Danska, Švedska i Sveto Rimsko Carstvo (sadašnja Nemačka), što znači da i kampanju možete igrati sa bilo kojom od ovih nacija. Inače, nekih razlika između nacija i nema, osim glavnih luka u Evropi čime možda Engleska i Portugalija imaju malu prednost zbog svog položaja pošto mogu kontrolisati rute do ostalih evropskih luka.

Kampanju počinjete sa malom flotom i vaš prvi zadatak jeste da obavite prvu trgovačku rutu do Indije i nazad. Nakon toga stvari počinju da se komlikuju jer ćete početi da dobijate kompleksnije i teže zadatke od svoje nacije. Ako ne uspete da ispunite ove zahteve u zadatim rokovima, to će značiti automatski kraj kampanje. Mapa na kojoj se igra odvija pokriva glavne evropske luke, po jednu za svaku naciju i određeni broj neutralnih luka u Africi i Indiji. Pored imena svake neutralne luke stoji slika predmeta koji je specifičan za tu luku, tako da ćete u afričkim lukama kupovati npr. dijamante i slonovaču, a u Indiji čaj i začine. Vremenom ćete dobiti mogućnost da osvajate neutralne luke, što vam daje određenu prednost jer ostale kompanije ne mogu više da koriste tu luku, a vi dobijate bolje ponude prilikom trgovine.

Kao i kod svakog razvoja i ovde ćete naleteti na određene prepreke - u ovom slučaju to su ostale kompanije koje takođe žele svoj deo novootkrivenog tržišta i nezaobilazni pirati. Sa ostalim kompanijama možete uspostaviti diplomatske odnose, sklopiti paktove o nenapadanju, pa čak i saveze čime vam se otvara opcija da posećujete njihove luke, dok pirate možete samo uništiti.

Što se tiče samog izvođenja, igra je prilično pojednostavljena. Na globalnoj mapi pomerate svoje flote, napadate protivničke flote i gradove, uspostavljate automatske trgovačke rute i patrole. U lukama možete graditi nove objekte, praviti brodove, ku-

Svaka od osam nacija ima jednu evropsku luku koja predstavlja polaznu tačku u izgradnji vaše kompanije

Svaki od jedanaest modela brodova ima svoju namenu, tako da pažljivo birajte šta gradite

Dodatna kampanja sa piratima mnogo je interesantnija od čiste trgovine

što sama tema otvara gomilu mogućnosti koje ni do pola nisu iskorišćene. Grafika je relativno dobrog kvaliteta, pogotovo u pomorskim bitkama, mada će vam one brzo dosaditi jer se sve odvija prilično sporo. Druga opcija je automatsko izračunavanje rezultata, ali to izbegavajte jer su rezultati skoro uvek u korist protivnika bez obzira na odnos snaga. Postoji verzija igra sa dodatnom kampanjom u kojoj preuzimate ulogu piratskog kapetana koji za relativno kratki vremenski period mora da skupi što je više moguće novca, što napadima na flote kompanije tako i pljačkom luka. Ova kampanja daje igri totalno drugačiji šmek, jedina šteta jeste ta što je prilično kratka.

povati i prodavati robu, a možete je i stavljati u skladišta i čekati da cene na tržištu porastu. U neizbežnim pomorskim sukobima, igra prelazi u 3D režim u kojem pokušavate da uništite protivničku flotu. Možete birati vrstu municije, aktivirati specijalne veštine kapetana flote, pa čak i pokušati da se ukrcate na protivnički brod i probati da ga osvojite. Kad smo već kod kapetana, svaka flota ima svog kapetana koji sakuplja iskustvo kroz borbe, napreduje po nivoima i uči nove specijalne veštine koje mogu biti od presudnog značaja u nekim bitkama.

Iako East India Company ima dosta potencijala, igra deluje malo nedorađeno i kratko, pogotovo

Iako ćete se ponekad boriti sa brojnijim protivnikom, to ne mora da znači da ćete izgubiti

Direktna kontrola nad brodom daje drugačiju perspektivu, ali je prilično nepraktična u većim bitkama

East India Company

ŽANR: trgovačka simulacija

IZDAVAČ: Paradox Interactive

BROJ IGRAČA: 1-8 TERMIN: 28. jul

PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: CPU 1.6 GHz, 1 GB RAM, grafička sa 128 MB

\+ Interesantna ideja. Solidna grafika.

\- Sitniji bagovi. Kampanja deluju siromašno. Pomorske bitke su spore

GRAFIKA: Grafika u igri je sasvima solidna mada se pomorske bitke izdvajaju od ostatka igre, najviše zbog animacija vode. 4

GAMEPLAY: Igranje je prilično jednostavno i lako se savladuje mada za žanr kojem pripada igra deluje isuviše pojednostavljeno. 3

ZAKLJUČAK: *East India Company poseduje veliki potencijal s obzirom na temu i vremenski period koji pokriva, ali nažalost taj potencijal uopšte nije iskorišćen.* 3+

Tekst: Vladislav Herout

BLOOD BOWL

Sva brutalnost i čarolija koji čine Warhammer svet toliko popularnim nagurani su u partiju mutiranog američkog fudbala!

REAL TIME GAMEPLAY

Igru možete igrati i u realnom vremenu, koja je manje zabavna prosto zato što je mnogo manje jasno šta treba raditi i koji je vaš uticaj na igru. Svi igrači tu imaju svoj AI, a na vama je da ih rasporedite na početku poluvremena (kao i posle svakog touchdowna) i da, kada želite da im nešto naredite, pauzirate igru na space dugme. I poteznu i real-time verziju možete igrati sa klasičnim Blood Bowl pravilima ili sa obogaćenim "Blitz" pravilima koja uvode mogućnost treninga igrača u cilju privremenog povećavanja neke njegove osobine, kao i dodatne sitne kvarne fore kao što su oprema i predmeti.

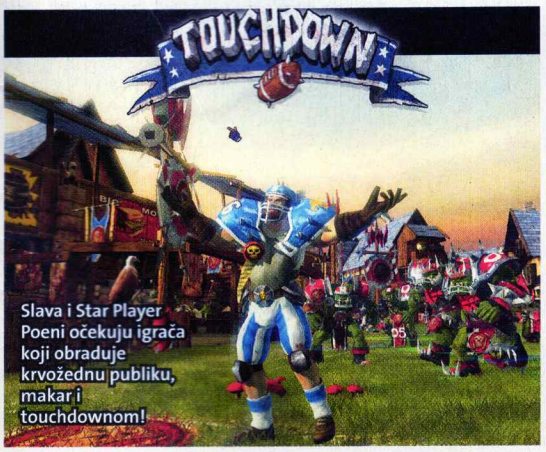
Pažljivo planirajte kuda će odabrani igrač tačno da se kreće, da ga ne bi spopao neki protivnik!

Blood Bowl je jedna od onih igara koje se lako i brzo uvlače igračima pod kožu. Ako volite epsku fantastiku i akciju, tu je Warhammer svet u kome se raznorazne rase neprestano bore za prevlast ili opstanak. Ako volite sport ili nasilje uopšte, američki fudbal i engleski ragbi su vam verovatno na spisku stvari koje ne propuštate. Šta više da vam kažemo nego da je Blood Bowl kombinacija ta dva?

Blood Bowl je život počeo pre dvadesetak godina kao igra na tabli sa figuricama i postao je kultni favorit zahvaljujući odličnim pravilima koja istovremeno podsećaju na šah, ali i zavise od nasumičnosti kockice. Povrh toga, omogućavaju da igrači u timu napreduju, stičući poene za svaku uspešno izvedenu akciju na meču. Čitav ovaj koncept zaista je dušu dao za video igru, ali moralo je da prođe mnogo godina da bi pred nas konačno stigla jedna uspešna, do kraja urađena digitalna verzija.

Igra nudi nekoliko varijanti igranja za jednog igrača, od egzibicionog meča preko turnira do čitave kampanje u kojoj ćete tim voditi od početnika do apsolutnih zvezdi. U svakom slučaju, prvo odaberite svoj tim sa spiska Warhammer rasa (u PC igri imate na raspolaganju samo osam rasa, ali i to je dosta za početak) i kupite igrače sa spiska svoje rase. Svaki igrač ima četiri osobine: Movement (koliko polja se kreće), Strength (koliko se dobro bije), Agility (za izvlačenje i baratanje loptom) i Armor (koliko je oklopljen), pored toga što može imati i neku veštinu (skill). U zavisnosti od svojih brojki u osobinama i veštinama, igraču se određuje cena. Pored igrača, vaš tim možete opremiti apotekarem (koji leči povređene u igri), cheerleaderima, re-rollovima (ako vam neko bacanje kocke u igri ne uspe, imate pravo da bacite ponovo, ali samo jednom po potezu) i Fan Factorom (koliko vam navijača dolazi na tekme, od čega zavisi i zarada). Kada završite s menadžmentom, vreme je za tekmu koja se igra na terenu podeljenom na kvadratna polja, sa idejom sličnom ragbiju: jedan tim šutne loptu, drugi je hvata i počinje prvi. potez. I ako ste u odbrani i ako ste u napadu, potrebno je da pametno postavite svoje igrače tako da uvek možete bolje da prebijete protivnike ili da prođete bez ulaženja u "tackle" zonu protivničkih igrača, što su sva polja oko njih. Cilj je, naravno, pokupiti loptu i uneti je u protivničku touchdown zonu, čime vaš tim dobija poen. Sporedni, a nekima i glavni cilj, jeste prebiti što više protivničkih igrača, što u čistom makljanju, koje se u Blood Bowlu zove blokiranje, što fauliranjem. Kako igrači uspešno budu izvodili akcije, dobijaće Star Player Poene, koji omogućavaju prelazak nivoa. Kada igrač pređe nivo, baca se kockica da bi se odredilo kakav napredak mu sleduje: najčešće će to biti neki novi skill koji omogućava da razne akcije vrši uspešnije, ali i da radi stvari koje obični prašinari ne mogu, kao što je preskakanje ili sprint! Ovime smo samo zagrebali površinu, a početnicima sve ovo može delovati prekomplikovano, a tome ne pomažu nepregledni i nejasni meniji, kao ni grubi tutoriali. No, ako se malo potrudite, sve će brzo kliknuti i Blood Bowl će vas nagraditi tim neponovljivim osećajem koji se sumira u rečenici: "Daj samo još jednu partiju pre spavanja"...

Iako je igranje protiv kompa vrlo zabavno, AI je čudan. Nekada je previše konzistentan (timovi koji bi trebalo da idu na jurnjavu umeju neobjašnjivo da igraju bunker), a nekada divlje nepredvidljiv, što ume da mu se obije o glavu. Ali, igranje preko interneta je prava stvar, jer tu ćete se susresti sa ozbiljnim protivnicima. Upozorenje: dobro se navežbajte pre nego što izađete na mrežu, jer tu vas čekaju prava uzbuđenja i taj jedinstveni Blood Bowl osećaj kada vam planiranje u saradnji s rizikom donese zadovoljstvo u vidu dobro izvedenog poteza i touchdowna!



Blood Bowl

ŽANR: strategija
IZDAVAČ: Focus Interactive
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 18. septembar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, 3D grafička sa 128 MB

\+ Sjajno prenesena potezna verzija, uzbudljiv multiplayer, čar Warhammer sveta...

\- Real-time verzija, otaljani meniji, težak za početnike, učitavanja...

GRAFIKA: Prilično prosečna po pitanju detalja, ali maštovita i živopisna zahvaljujući istom takvom Warhammer svetu. 4

GAMEPLAY: U poteznoj verziji spaja najbolje od šaha i američkog fudbala, a sve to u brutalnom fantazijskom svetu. Real-time preskočite. 4

ZAKLJUČAK: *Uložite malo truda, iako može delovati teško, jer ćete zauzvrat dobiti sjajnu igru koja meša strategiju, RPG i akciju, zasnovanu na pravilima koja su očarala milione stonih igrača.* **4**

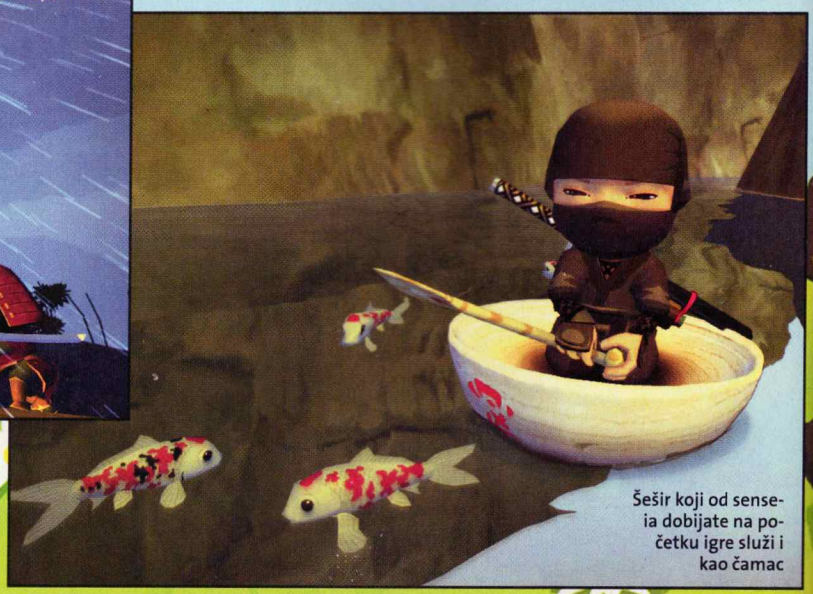
Tekst: Mihailo Tešić

Hiro ninja početnik za ludu zabavu

MLADI NINDŽA HIRO, POSLEDNJI BEDEM PROTIV ZLIH SILA KOJE ZEMLJU ZAVIJAJU U CRNO

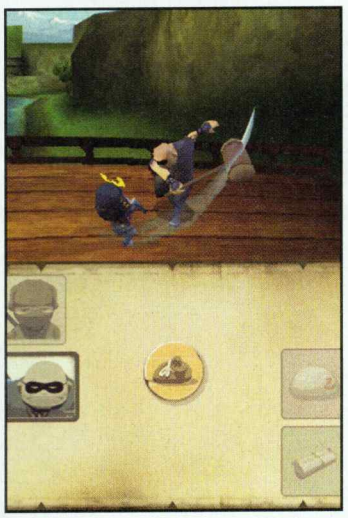
mini ninjas™

Scena vrlo liči na onu iz filma 300, zar ne?



Šešir koji od senseia dobijate na početku igre služi i kao čamac

MALE NINDŽE NA JOŠ MANJOJ KONZOLI



Mini Ninjas postoji i u prilagođenoj verziji za Nintendo DS koja u potpunosti iskorišćava potencijal ručne konzole sa ekranom osetljivim na dodir. Grafika je takođe slatka, a borba je urađena drugačije, ali je i dalje zabavna.

Hiro reže bolje nego Super Secko

Recepte za napitke kupujete u hramovima

Tras, tup, blam, i od zlog samuraja ćete napraviti lisicu

Moj kung-fu je jači od vašeg!

Današnju decu mnogi potcenjuju, pogotovo industrija video igara koja im povlađuje sadržajima nalik na Lego ovo-ono i Wiiolike igre. Prosečan klinac, koji je od malih nogu navikao da gleda u ekran i koristi džojped, nije tele koje može da ukapira maksimalno četiri komande i koje može da zadovolji ples boja i loptica na televizoru. Kompleksne igre namenjene deci iz tog razloga su prava retkost, a Mini Ninjas je jedna od njih. Iako zvuči neverovatno, igru je napravila ista ekipa koja je deceniju i više radila na Hitman serijalu.

Mini Ninjas je priča o Hiru, nindži početniku, kome je stari sensei dodelio prilično nezahvalan zadatak: spasiti svet od zlog Samuraja/čarobnjaka koji narušava prirodnu ravnotežu mutiranjem životinja u agresivne vojnike što terorišu narod. Igra, formirana oko kostura akcione avanture sa elementima platformske igre i RPG-a jeste naslov koji je po tonu i bezazlenosti namenjen pre svega deci i mladima. U igri nema smrti, krvi ili bilo kakvih "loših" posledica nasilja: protivnici koje umlatite katanom, šurikenima ili magijskim moćima ne završavaju u lokvi krvi, već ih prebijanjem oslobađate prokletstva i vraćate u formu nedužnih životinja. Mini Ninjas je nenasilno-nasilna igra, takoreći. Naš junak Hiro, pored sposobnosti da ošamuti, nokautira i mačem izdeveta protivnike, u svom arsenalu ima prilično impresivan broj spellova, napitaka, borbi i drugih borbenih pomagala. Izvesni delovi igre snažno podsećaju na neki ozbiljan RPG: skupljanjem biljaka i novčića na koje nailazite dobijate opcije za pravljenje različitih napitaka koji vam daju najrazličitije borbene bonuse (recepte kupujete u usputnim hramovima). Istraživanjem prostranih zona u igri, osim alhemijskih sastojaka, nailazićete i na skrivene likove koji vam daju raznovrsne questove, na oltare na kojima možete naučiti nove magijske čini, kao i na ogroman broj skrivenih objekata koji otključavaju dodatne sadržaje i bonuse.

Opcije koje vam stoje na raspolaganju za rešavanje borbenih situacija su mnogobrojne, što igru u ogromnoj meri odvaja od standarda namenjenoj mlađoj publici. U igri ćete koristiti bukvalno sve tastere na džojpedu: prikradanje, izbor magija ili predmeta, korišćenje super udaraca ili kombinacije svih ovih faktora zahtevaju temeljno "igračko predznanje". Iako igra nije previše teška, to nikako ne znači da ćete igde stići nasumičnim lupanjem po tasterima. Prijatelji na koje ćete nailaziti uz put, odnosno oslobađati iz kandži zlog samuraja, postaju "nevidiljivi" deo vaše družine, pa ih po potrebi možete pozvati, odnosno, transformisati se u njih. Ovaj sistem podseća na onaj korišćen u igri Trine, gde ste u zavisnosti od tipa prepreke i protivnika birali između viteza, lopova i čarobnjaka.

Mini Ninjas je igra koja nudi maksimalnu zabavu i koja sa tehničke strane može da se svidi igračima svih uzrasta. Najbolji izbor za pametno dete sa dobrim refleksima, kao i za njegovog oca koji još nije sasvim odrastao.

Mini Ninjas

ŽANR: akciona igra
IZDAVAČ: Eidos
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 25. avgust
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, grafička sa 256 MB

\+ Slatka i šarmantna igra sa mnogo duha i kvalitetne akcije.

\- Neki elementi igre biće suviše komplikovani mlađoj publici kojoj je igra namenjena.

GRAFIKA: Fini balans između detalja i efekta crtanog filma. Odlična animacija i lepo nacrtana okruženja. 4

GAMEPLAY: Na prvi pogled sve deluje jednostavno, ali sa napretkom po nivoima, dobijate prilično broj novih mogućnosti za borbu. 4

ZAKLJUČAK: *Igra je odličan izbor za svakog mladog ljubitelja akcionih igara sa elementima platformi.* **4**

Tekst: Stojan Karamatijević

grand theft auto IV modding

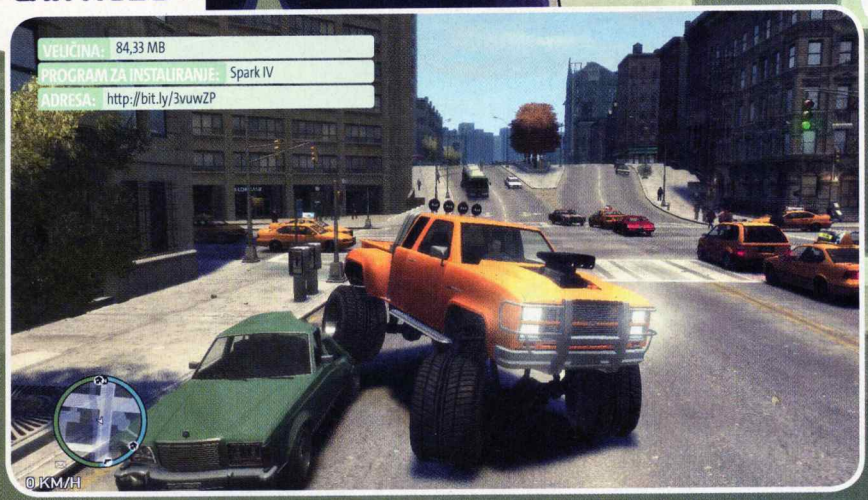
PC VERZIJA MOŽDA NEMA EKSPANZIJE, ALI ZATO IMA ODLIČNE MODOVE

Jedan od glavnih kvaliteta PC verzije Grand Theft Auta 4 jeste velika mogućnost modovanja, tako da zahvaljujući vrednim fanovima već sada postoje stotine patcheva kojima se igra može izmeniti do neprepoznatljivosti! Ipak, pre nego što se upustite u instaliranje nekih od modova koje smo izdvojili za vas, preporučujemo da prethodno stavite najsvežiji zvanični patch (1.0.4.0), kao i da imate na umu da neki od njih mogu značajno da povećaju zahtevnost! Skrećemo vam pažnju da zbog nedostatka prostora predstavljamo samo nekoliko kvalitetnih radova, pa predlažemo da obavezno posetite **www.gtainside.com** koji predstavlja najveću arhivu sadržaja za GTA IV.

Kako spremiti GTA IV za modding?

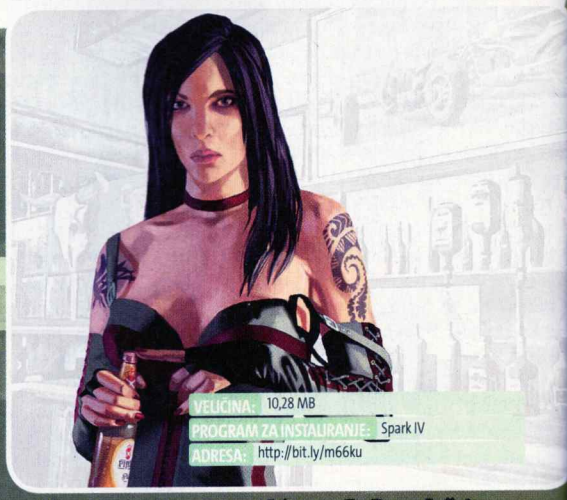
Da biste uopšte mogli da menjate sadržaj u igri, neophodno je da instalirate Aru's GTA IV Magic Patcher i Xlive Less. Oba ova programa potrebno je samo iskopirati na odgovarajuće lokacije u GTA IV direktorijumu (nakon instaliranja pomenutog zvaničnog patcha!), a možete ih pronaći na **www.gtainside.com/en/content.php?id=135**, baš kao i posebne programe kojima se novi sadržaj ubacuje u igru. Da bismo vam olakšali celu stvar, uz podatke o samom modu uvek ćemo navesti i koja vam je aplikacija neophodna za njegovo instaliranje.

CAR MODS



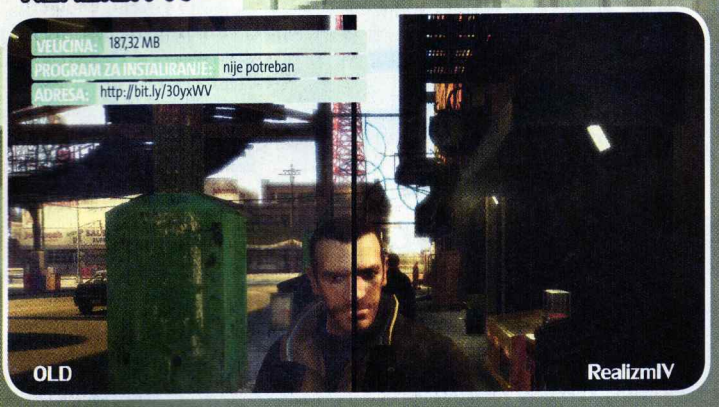
S obzirom na to da se u GTA IV sve vrti oko automobila, jedan od osnovih modova svakako je zamenjivanje postojećih (izmišljenih) modela sa pravim. Na linku koji vam nudimo nalazi se oko 30 odabranih modela, od kojih neki imaju promenjen način upravljanja, koji se takođe instalira vrlo jednostavno. Vodite računa o tome da su neka vozila sastavljena od ogromnog broja poligona!

LOST AND DAMNED LOADING EKRANI



Kako stvari stoje, ovaj mod će u najboljem slučaju ostati ekskluziva Xbox 360 verzije bar još neko vreme, ali na PC-ju možete da ubacite njegove loading ekrane, makar da učitavanje učinite zanimljivijim.

REALIZM IV



Ovaj veoma aktivan projekat (stiglo se već do verzije 6.2) pokušava da svet GTA IV učini maksimalno realističnim. Osim novih tekstura za automobile, očekujte prave nazive ulica, realne eksplozije, krv, a autori obećavaju i bolji fps, mada to uzmite sa rezervom.

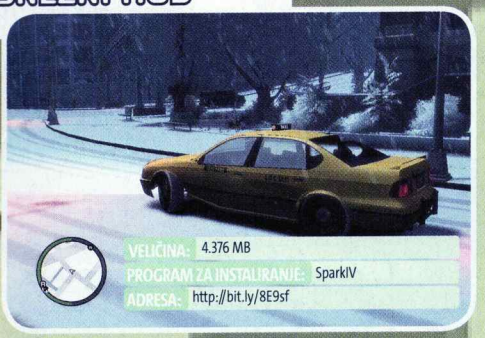
THE LOST & DAMNED MOTORI

Želite cool motore iz prve ekspanzije za igru? Ovaj mod upravo služi za to, donoseći ukupno 6 novih modela koji će zameniti nekoliko postojećih.

MATRIX BULLET TIME MODE

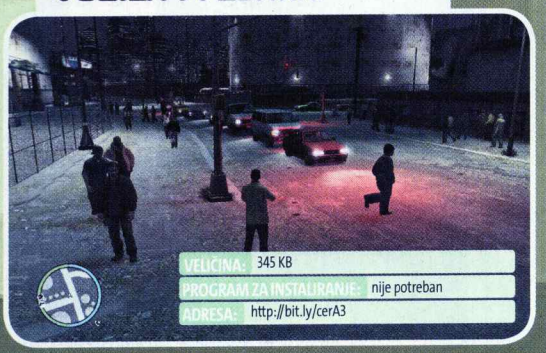
Patch koji dodaje ovaj dobro poznati efekat jedan od najmanjih i najjednostavnijih koje ćete pronaći jer je dovoljno samo da ga iskopirate u odgovarajući direktorijum.

SNEŽNI MOD



Dolaze nam hladniji dani, pa zašto onda da i Liberty City ne prebacite u snežno okruženje? Ovaj ogromni mod pretvara kišu u sneg, a čak je i upravljanje vozilima mnogo teže zbog zavejanih puteva. Instalacija nije komplikovana, ali ima dosta koraka koje treba pažljivo slediti.

MAKSIMALAN BROJ VOZILA I PEŠAKA



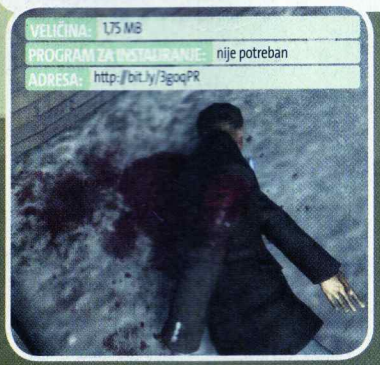
Jednostavnom instalacijom jednog fajla dobićete daleko življi Liberty City. Preporučujemo samo vlasnicima veoma brzih konfiguracija!

NOKIA 6500

Mobilni telefon je važan deo Nikovog inventara, pa zašto mu ne dati neki noviji model? Naravno, ne očekujte bilo kakve promene u njegovom funkcionisanju.

VELIČINA: 54 KB
PROGRAM ZA INSTALIRANJE: SparkIV
ADRESA: http://bit.ly/1EUbRn

EXAGGERATED BLOOD MOD



Ako žalite što u GTA IV nema dovoljno krvi ili samo jako volite crvenu boju, evo nečega samo za vas! Ostaje vam samo da kažete "I'm gonna paint this town red!"

DODATNE NAPOMENE:

Svi modovi koje smo predstavili delo su amatera, pa je moguće da u njima postoje određeni bagovi. Ipak, testirali smo sve do jednog i po nama su potpuno upotrebljivi. Instaliranje programa kao što je Xlive Less povlači za sobom i promenu lokacije u kojoj se čuvaju snimljene pozicije, pa obavezno pogledajte readme.txt koji dolazi uz njega, ako ne želite da igrate ispočetka. Pojedini antivirusi kao što je AVG prijavljuju xlive.dll kao trojanac, ali je u pitanju lažna uzbuna.

LICENCIRANI PROIZVODI

Ako želite da kupujete samo brendiranu hranu i piće, ovaj mod će vam ponuditi prepoznatljive robne marke kao što su Coca-Cola ili Pepsi, približavajući GTA IV za još jednu nijansu bliže stvarnosti.

VELIČINA: 5,41 MB
PROGRAM ZA INSTALIRANJE: nije potreban
ADRESA: http://bit.ly/q0vXh

MOD U KRVI

Želite još da modujete GTA4? Na internetu se zaista može naći na tone sadržaja koji modifikuju originalnu igru, ali najviše modova svakako ćete naći na **www.gtainside.com.**

MEMORIJA ZA 1.400 EVRA

Kingston je predstavio najnoviju memoriju koja je dostupna u okviru Kingstonove HyperX familije. U pitanju je DDR3 1600 MHz 12 GB triple channel memorija koja se sastoji od tri modula kapaciteta po 4 GB i omogućava entuzijastima da izvuku maksimum iz svojih Intel Core i7 i X58 platformi. Radni takt joj je čak 1.600 MHz.
www.kingston.com

HRANA ZA MOBILNE

Firma Daxcell je prisutna na našem trzištu već šest godina. U ponudi ima preko 2000 modela baterija za mobilne telefone, od najstarijih do najnovijih modela koji se tek očekuju u prodaji. Baterije su izradjene od visoko kvalitetnih celija i prodaju se sa garancijom od šest meseci.
www.daxcell.net

VIRTUELNA AVANTURA UZ VESELE FANTA MEHURIĆE

Došlo je tvojih pet minuta - omiljena video igra čeka svoj start... Ipak, čini ti se da nešto nedostaje da bi tvoj ugođaj bio potpun? Vrtlog Fanta mehurića za početak ludog provoda!
Hladna Fanta lavina veselih mehurića čeka te da zajedno podelite avanturu punu zabave i otkrivanja novog virtuelnog sveta. Uz akciju, misteriju, vožnju, osvežavajuća Fanta spremna je da postane tvoj saigrač u osvajanju novih poena. Okreni na igru i zajedno sa Fantom uplovi u svet gejminga uz najbolji skor! Virtuelna Fanta vožnja moze da počne....sad!

PLAYSTATION

Sony je na GamesCom sajmu u Nemačkoj predstavio prvu hardversku reviziju PlayStation 3 konzole koja u Evropi košta 300 evra.

Nova verzija konzole je manjih dimenzija, lakša, a i troši do 34% manje struje od prethodnika. Pored toga što troši manje struje, svidelo nam se što je PS3 Slim primetno tiši zahvaljujući novim kulerima. Dolazi sa ugrađenim hard diskom od 120 GB, ali se nažalost na njega više ne može instalirati Linux operativni sistem.

Začudo, isporučuje se sa kompozitnim video kabelom sa SCART adapterom. Ni traga ni glasa od HDMI kabla, kao da se HDTV revolucija nikada nije dogodila. Dizajn konzole je dosta promenjen, pa je tako konzola 32% manja i lakša za 36% od prethodnika tako da je ime Slim više nego opravdano. Sony je napustio fancy sjajan look konzole, pa tako PS3 Slim sa matiranom plastikom izgleda isto kao i PS2 Slim. Ukoliko niste voleli tastere osetljive na dodir za paljenje konzole i izbacivanje diska, sigurno će vam se svideti novi obličan, ali kvalitetan taster koji zamenjuje stare. Novi dizajn uslovio je i da "trojku" više nećete moći postaviti u vertikalni položaj bez posebnog stalka koji se posebno kupuje. Sve priče koje su kolale internetom da će PS3 Slim biti sporiji, ispostavile su se kao netačne. Naprotiv, Slim je brži od "debeljka", pa će instalacija igara trajati kraće. Naravno, brže performanse dolaze usled novijeg i većeg hard diska koji je ugrađen u PS3 Slim.

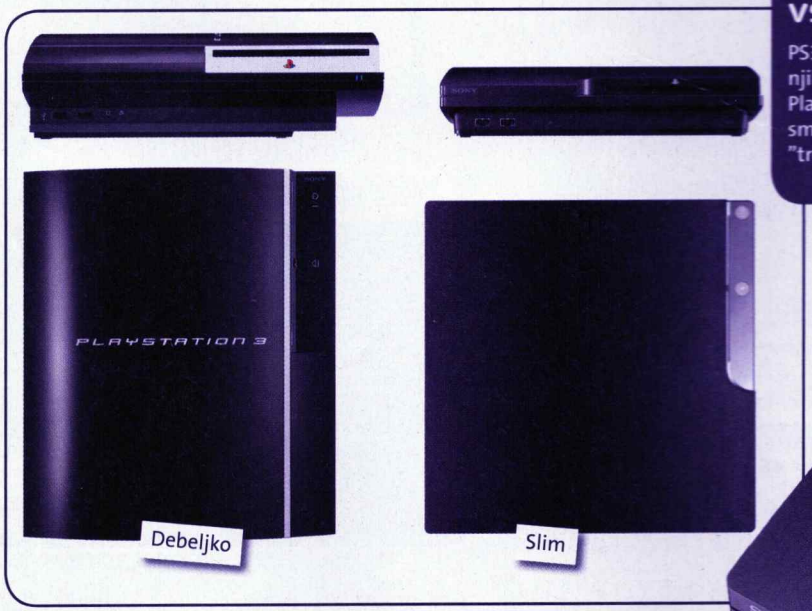
Sony je po svemu sudeći uradio dobar posao i PS3 Slim je zaista manji, lakši, štedljiviji i tiši. Imajući u vidu Wi-Fi, BluRay player, mogućnost dopunjavanja baterija kontolera i izmene hard diska kao i besplatnog online igranja, tanji PS3 sa još "tanjom" cenom čini se kao zaista dobra kupovina.

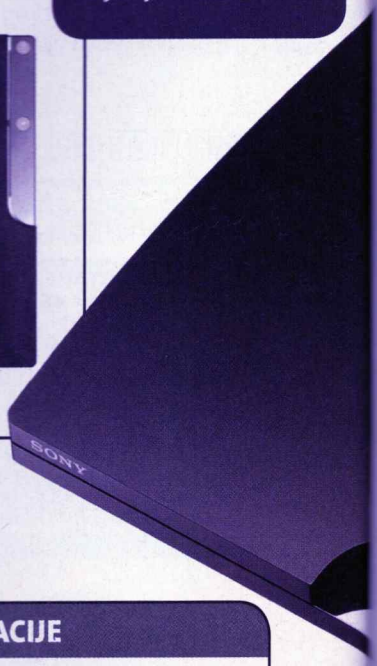
PS3 Slim se u našoj zemlji prodaje po ceni od 39.999 dinara zajedno sa dve igre i gitarom.

Kontakt: **Game-S, www.game-s.rs, CT Shop, www.comtradeshop.com, GMC-YU, www.gmc-yu.rs**

Debeljko vs. Slim

PS3 Slim je primetno manjih dimenzija od starog PlayStationa 3. Zahvaljujući smanjenju dimenzija, nova "trojka" je lakša za 36%.





TEHNIČKE SPECIFIKACIJE

CPU: Cell Broadband Engine PPE @ 3,2 GHz
GPU: Reality Synthesizer [RSX] @ 550 MHz
RAM: 256 MB XDR Main RAM + 256 MB GDDR3 VRAM
HDD: 2,5" Serial ATA (120 GB)
ULAZI: USB 2.0 x 2
MREŽA: Ethernet, IEEE 802.11 b/g, Bluetooth 2.0 (EDR)
IZLAZI: HDMI izlaz x1, AV MULTI x 1, DIGITAL (OPTICAL) x 1
MULTIMEDIA: BluRay drajv
DIMENZIJE: 290×65×290 mm
TEŽINA: 3,2 kg

3 SLIM

SONY NAM JE PRIREDIO JESENJE IZNENAĐENJE: REVIZIJA HARDVERA I CENE ZA BOLJE IGRAČKE DANE

Bravia Sync

Novi PS3 sistem opremljen je Bravia Sync tehnologijom. Kada korisnici povežu PS3 konzolu i Bravia televizor putem HDMI kabla, oni će biti u mogućnosti da direktno upravljaju XrossMediaBar interfejsom na PS3 sistemu koristeći daljinski upravljač od TV uređaja. Ostale funkcije uključuju "System Standby" koji će automatski isključiti konzolu kada se isključi Bravia televizor.

HDMI kabel

Zaista nervira činjenica da Sony nije spakovao HDMI kabel u kutiji sa PS3 Slim koji inače košta manje od 1.000 dinara.

Uz PS3 Slim isporučuje se jedan DualShock 3 bežični kontroler

FirmWare 3.00

Uporedo sa izlaskom novog PS3 sistema na tržište, PS3 Firmware je nadograđen na verziju 3.00, koji je dostupan od 1. septembra. Ovaj update uvodi nove korisne funkcije, poput "What's New" ekrana, uz koji korisnici mogu na brzinu da prelistaju novosti sa PlayStation Store servisa, i pristupe svim nedavno korišćenim igrama i sadržajima kroz XMB (XrossMediaBar), što značajno skraćuje put do željenog softvera. Drugi noviteti uključuju i pokretne pozadine, kao i nove korisničke ikone. PS3 će evoluirati kroz mnoge buduće revizije sistemskog softvera i time nastaviti da unapređuje i poboljšava svoju funkcionalnost, upravljanje sistemom, kao i svoje mrežne servise.

I vlasnici "debeljka" mogu uživati u novom firmwareu preko "System Update" interfejsa.

Assassin's Creed II

Mega poster u delovima

1

Ezio Auditore di Firenze užurbano oštri svoja sečiva za nastup u drugom delu igre Assassin's Creed koja će nam se pojaviti polovinom novembra. Skratite vreme čekanja sakupljajući delove novog mega postera!

18+

KILLZONE 2™

PLAYSTATION 3

Osvojite Sony PS2

GMC-YU poklanja vam PS2!
Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun ps2.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun ps2 a Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Kako se zove novi PlayStation 3?
a) Fat
b) Slim
c) Fat Boy Slim

Dobitnik iz prošlog broja:
Dimitrije Pantelić, Beograd
(0655622xxx)

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

Osvojite Sony PSP

GMC-YU poklanja vam PS2!
Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun ps2.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun ps2 a Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Za razliku od starog PSP-a, novi PSP Go je:
a) manji
b) veći
c) crveniji ali bez tufni

Dobitnik iz prošlog broja:
Marko Pašajlić, Bačka Palanka
(0640605xxx)

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

This is living

PLAYSTATION 3

Generalni uvoznik i distributer GMC-YU doo - Telefon: 011/316-3419 i 316-1467; mail:office@gmc-yu.rs

Top-lista video igara

Batmanova akciona avantura oduševila nas je u svakom pogledu, pa nije ni čudo što se bez problema zakucala na vrh naše liste. Tu se naravno našla i pucačina sa nacistima u glavnoj ulozi.

No. igra	Platforma	Žanr
1. **Batman: Arkham Asylum**	**PC, PS3, 360**	**akciona avantura**
2. Prototype	PC, PS3, 360	akcija
3. Wolfenstein	PC, PS3, 360	pucačina
4. Street Fighter IV	PC, PS3, 360	borilačka
5. The Sims 3	PC	simulacija
6. Virtua Tennis 2009	PC, PS3, 360, WII	sportska
7. X-Men Wolverine	PC, PS3, 360	akcija
8. Ghostbusters	PC, PS, 360, WII, PS2, PSP, NDS	akcija
9. Section 8	PC, PS3, 360	akcija
10. Grand Theft Auto IV	PC, PS3, 360	akcija

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Đorde Gogov poneo sa sobom?

Poznat učesnik showa "Operacija trijumf" pri tom je i pasionirani igrač video igara. Ponekad zna da igra do iznemoglosti ne obraćajući pažnju na osnovne životne potrebe. Dakle, pravi gamer!

1 PES 2009 (PS2)

Fudbal na Soniju igram već deset godina, tako da je to moja omiljena igra. Najbolja je za opuštanje i najpopularnija među muškom populacijom. Ponekad se iznerviram kad gubim.

2 GTA 1, 2, 3, 4 (PC)

Fenomenalna igra koju obično igram kada sam sam kod kuće, jer ne volim da me iko uznemirava i postavlja razna pitanja. Znam ponekad da preteram i igram satima! Rekord mi je 18 bez jela i pića uz povremenu pauzu.

3 Need for Speed (PC)

Svaki put kada izađe novi deo, igram ga dok ne završim ceo. Svaki nastavak oduševi me detaljima! To je definitivno igra koja mi podiže nivo adrenalina u krvi i može da me iznervira u trenutku.

Surftips

Mreža tkanja

Svakog ponedeljka nova stranica

Volite fantasy? Čitate stripove? Ako je odgovor na makar jedno od ova dva pitanja "da", ne propustite početak objavljivanja našeg prvog fantazijskog stripa na internetu! Weave (Tkanje) je delo Mihaila Tešića, jednog od saradnika ScreenFuna, koji piše scenario za ovaj fantasy strip, dok je za crtež zadužen vrsni ilustrator Dejan Mandić! Weave strip i sajt su u potpunosti na engleskom, jer je strip namenjen čitaocima iz celog sveta.
www.weavetales.net

Twitter alternativa

Maskota nije ptičica nego kuca

Yahoo je ozvaničio postojanje sopstvenog social mikroblog platforme Yahoo Meme. Servis je još u alpha verziji i njegovo korišćenje je ograničeno na pozvane korisnike koji dobiju pozivnice od postojećih. Za sada je to hibridni spoj koji, kako se čini, levitira između Twittera kako isključivo tekst mikrobloga i multimedijalnog Tumblr servisa. Ako želite da ga oprobate, prijavite se na ovom sajtu i sačekajte za sloj login.
http://meme.yahoo.com

Paratubljenje

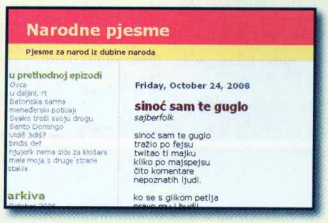
Paratube sajt bi bilo najlaške opisati kao YouTube za paranormalne aktivnosti. Ako želite da vidite neman u Dunavu, veštice iz Negotina i NLO iznad Novog Sada, ovo je pravo mesto za vaš browser. Baza raste iz dana u dan. www.paratube.com

Mobilni download

Želite brz pristup do mobilnih igara za vaš mobilni telefon? Posetite sajt wap.mmsns.net i poskidajte kolekciju od preko sto igara sortiranih po kategorijama. U download sekciji pronaći ćete još i ring tonove, video klipove, animacije i sve ostalo za vaš mobilni.

Sinoć sam te guglo

Google je zaista čudo? Spaja i rastavlja ljude, unosi nove životne teme i obaveze i deo je naše svakodnevnice. Bilo je samo pitanje vremena kada će se pojaviti pesma u nas posvećena njemu i celom internetu.
http://bit.ly/175Rjz



Soundtrackovi

Koliko ste se puta oduševili muzikom iz neke video igre? Ako želite da je imate na svojoj plejlisti, postoji mesto na internetu koje sakuplja sve soundtrackove iz igara. Kingdom Hearts Insider u svom albumu ima nekoliko hiljada numera.
http://bit.ly/LYXuw

USKORO

SOUTH PARK

POČINJE E E E E

WWW.MTV.RS

MTV MUSIC TELEVISION

IGRAČKI HOROSKOP

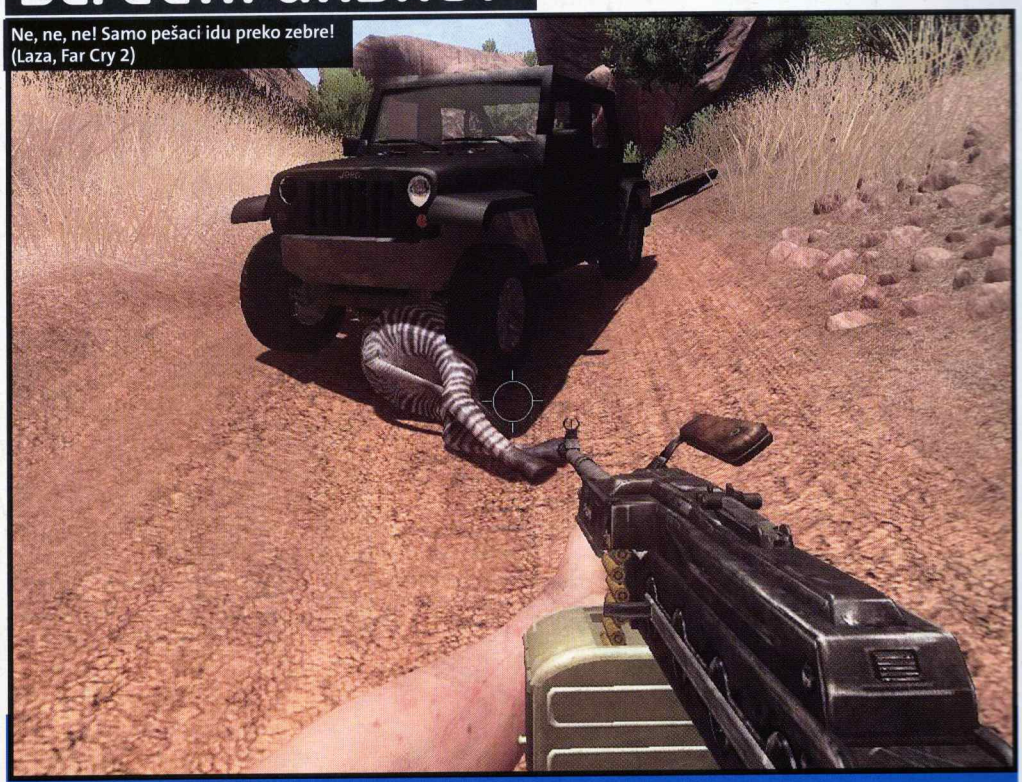
Vaga (23. 9 - 22. 10)

I princeza Peach bi mogla da stane malo na vagu

Ako vam znak i dalje pokazuje istu težinu, vreme je da odete na baždarenje

Umorni ste, smoreni ste, a tek je počela nova školska godina. Uzmite godišnji odmor ili opravdanje od lekara jer imate Nitro potrebu za brzinom! Vaš ljubavni plan takođe je uzdrman. Balansiranje na platformi između dve princeze podrazumeva skori pad na šiljke. Što se tiče vašeg zdravlja, nedostatak Mane pokušavate da nadoknadite koka-kolom, uz prilično loš rezultat. Bolje idite na baždarenje i kupite težeg miša kako biste ojačali mišiće na rukama.

ScreenFunShot



Ne, ne, ne! Samo pešaci idu preko zebre! (Laza, Far Cry 2)

Zanimljive screenshotove iz igara pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs** zajedno sa komentarom. Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (konsultujte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

SCREENFUN

SCREENFUN No. 53 – 09/09

Osnivač-izdavač: "Teen Media" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: screenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik: Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut,
Stojan Karamatijević, Vladimir i Nikola Dolapčev

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Valentina Aramбašić (valentina.arambasic@color.rs)
Obrada fotografija: Ivan Ščepanović (ivan.scepanovic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Snežana Matić (snezana.matic@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 480 din., godišnja 960 din.
Telefon: 021/489-71-34, e-mail: pretplata@color.rs

TEEN MEDIA

Direktor: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
Editorijal direktor: Petar Janošević (petar.janosevic@color.rs)
Direktor korporativnih komunikacija: Milica Milić (milica.milic@color.rs)
Web urednik: Goran Anićić (goran.anicic@color.rs)

"Teen Media" je članica:

COLOR PRESS GRUPA

ADVERTISING
Advertising direktor grupe: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Advertajzing direktor izdanja: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Strahinja Antonić, advertajzing menadžer grupe (strahinja.antonic@color.rs)
Snežana Topolić, advertajzing menadžer grupe (snezana.topolic@color.rs)
Dragan Vučević, advertajzing menadžer grupe (dragan.vucevic@color.rs)
Saša Mačešić, advertajzing menadžer grupe (sasa.macesic@color.rs)

Beograd
Adresa marketinga: Dalmatinska 17
Tel. 011/329-21-72, Fax: 011/329-21-72

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26

COLOR PRINT

Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Milеve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

dp distri press

DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa: Surčinski put 1N, 11070 Novi Beograd
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
794:004
BRAVO screen fun / glavni i odgovorni urednik
Igor Conić. – 2005, 1– . –
Novi Sad : Teen Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno. - Od br. 49/2009 varijanta naslova: Screen fun
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Čalić
Tel. 020/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print"d.o.o.,
Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

Teen Media d.o.o. i redakcija ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

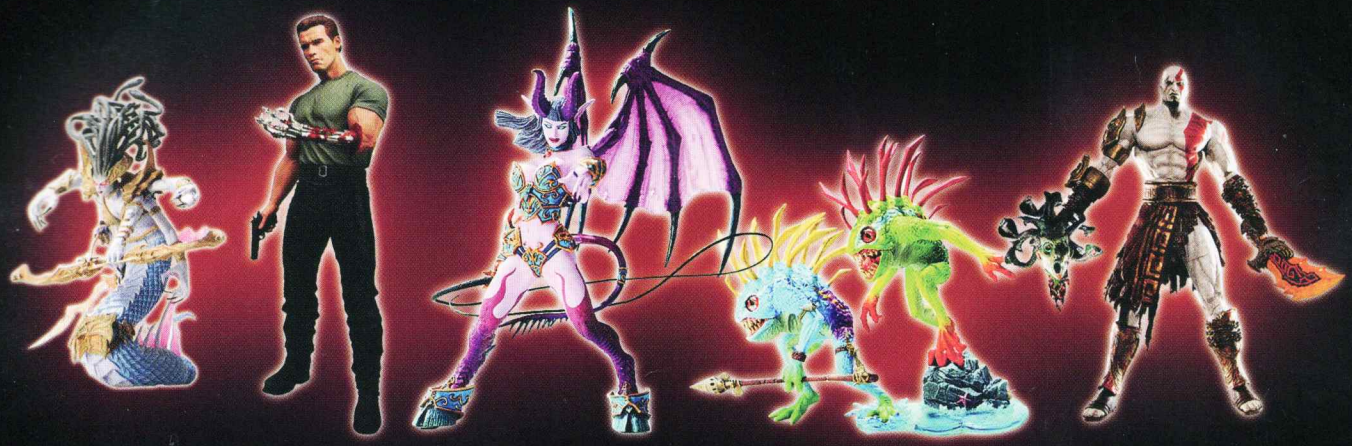
Redakcija ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GRUPA je član:

FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

ecotopia

NAJNOVIJE FIGURE



NAJNOVIJE IGRE

ISPORUKA NA KUĆNU ADRESU

ORANGE SHOP

AUZVELTOVA 1 LOK.7 011/3370 526

ORANGESHOP@COMPUTERLAND.RS

WWW.COMPUTERLAND.RS/GAMES

Za preuzimanje sadržaja morate imati aktiviran GPRS. Za podešavanje GPRS-a pozovite korisnički servis na broj 789 (MTS) ili 9863 (TELENOR).

Za željeni sadržaj pošalji kod pod sadržajem na **6400**

www.GettyMobile.rs

LOTO BROJEVI pošalji svoje ime i prezime i dobit ćeš tvoju sretnu kombinaciju 7-brojeva.

HIT! **Pošalji SMS: LOTOF IME I PREZIME na 6400**

Npr.: LOTOF ZORAN PETROVIC na 6400

Proveri da li te TVOJ MOMAK ili TVOJA DEVOJKA vara.

NOVO!

Pošalji ime i prezime svog partnera na 6400 i uveri se sam/a.

Pošalji sms VARANJESF IME I PREZIME na 6400

Npr.: VARANJESF ZORAN PETROVIC na 6400

JAVA IGRE

Najbolje igre, samo za tebe!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Npr.: Za java igru "Battle sea" pošalji SFG460 na 6400

Battle Sea SFG460	Slam Dunk Pro SVFG344	Beauty Center SFG371	Flower Power SFG372	Hollywood Star SFG152	Go-Karts 3D SFG463
Piranha SFG444	Biorhythm SFG323	Crazy Hospital SFG387	Woman Mobile SFG436	Shopping List SFG352	Circus Extreme SFG398
OutRoad 2 SFG416	Mr And Mrs Tarzan SFG397	Sudoku SFG134	Shifters SFG224	Zum Zum SFG330	Crazy Frog SFG9
Zombie Attack SFG7	Bushido SFG181	Agent Hugo SFG85	Black Shark 3D SFG389	Fishing Legend SFG446	Happy Neuron SFG322

STATIČNE POZADINE

Najlepše pozadine koje jednostavno moraš imati!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Npr.: Za pozadinu plave vatre pošalji SFW1554 na 6400

SFW1554	SFW2420	SFW3070	SFW3131	SFW2424	SFW2505
SFW679	SFW1725	SFW2629	SFW2649	SFW229	SFW1849
SFW3581	SFW2035	SFW3188	SFW2026	SFW2275	SFW1850
SFW1681	SFW272	SFW2973	SFW2032	SFW3121	SFW3567

RAZGLEDNICE

Razveseli svoje najdraže, pošalji razglednicu!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Za dvoimenske razglednice pošalji: SFE9 ALEKSANDAR IVA na 6400

Za poruku u razglednici pošalji: SFE6 VOLIM TE na 6400

Shining Heart SFE6	Happy Cake SFE356	Arty Heart SFE9	Love Couple SFE418	Love Arrows SFE492	Lets Toast SFE339	Cat Lovers SFE380
M&M Candies SFE457	Two Hearts SFE5	Pinkys SFE419	Love Necklace SFE4	Sea Star SFE524	Fun Bee SFE21	Fun Frog SFE31

Ekskluzivno samo u Srbiji!!!

Pošalji svoje ime i saznaj kako će se zvati tvoja buduća devojka ili tvoj budući momak

Pošalji sms LJUBAVSF TVOJE IME na 6400

Npr.: LJUBAVSF ZORAN na 6400

"Break up" - "Kraj veze"

HIT!

Proveri kada će se tvoja veza sa partnerom ili partnerkom završiti

Pošalji sms BREAKSF TVOJE IME I PREZIME na 6400

Npr.: BREAKSF ZORAN PETROVIC na 6400

Najveći hitovi za tvoj mobilni!!!

Pošalji: MFUN na 6400

- Toše Proeski / The Hardest Thing
- Marko Djurovski / Malena
- Emina Jahović / Dal Ona Zna
- Željko Samardžič / Posle Duge Veze
- Nataša Bekvalac / Trista stepeni

Svetski HIT!

Mobilni Solarijum

Pošalji: SFG433 na 6400

Želiš da tvoja koža ima savršen ten? Sunčaj se uz pomoć mobilnog solarijuma najnovija tehnologija na području sunčanja! Upotrebi bilo kad bilo gde!

Npr.: Za igru SOLARIJUM pošalji SFG433 na 6400

ANIMIRANE POZADINE

Najlepše pozadine koje jednostavno moraš imati!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Npr.: Za pozadinu Leptira pošalji SFW1094 na 6400

SFW1094	SFW1612	SFW1540	SFW1627	SFW1509	SFW1694
SFW1711	SFW2972	SFW1750	SFW1248	SFW1935	SFW2708
SFW2742	SFW1712	SFW1316	SFW3437	SFW1613	SFW1643
SFW1166	SFW1162	SFW1644	SFW3286	SFW1692	SFW1326
SFW1595	SFW1090	SFW2502	SFW1933	SFW1208	SFW3280
SFW1216	SFW3577	SFW1114	SFW1309	SFW1690	SFW1917
SFW1686	SFW1798	SFW1304	SFW2670	SFW1185	SFW1653

Svako ko pošalje kod koji je objavljen u reklami, aktivira na broj 6400 uslugu Getty. Cena primljene WAP PUSH poruke (SMS) je 90 din (jednom nedeljno). Za odjavu od servisa pošalji Getty stop na 6400. Cena realtone 100 din, java 150 din, video 100, pozadine i animacije 70 din. Cena bez PDV-a i takse od 10%. Da biste dobili željeni sadržaj, morate imati aktiviran GPRS i telefon sa ekranom u boji. Sadržaji su namenjeni telefonima koji podržavaju JAVA igre i mp3 muziku. Takođe proverite da li Vam je uključen prijem servisnih poruka na telefonu. U zavisnosti od modela mobilnog telefona može se dogoditi, da pojedini servisi ili sadržaji ne rade. U tim slučajevima GETTYMOBILE neće biti odgovoran. Korišćenjem ovih usluga prihvatate, da budete povremeno obaveštenI o novim uslugama. Prijava i odjava se tarifiraju sa 10din + PDV i 10% takse. Više o uslugama na www.gettymobile.rs.